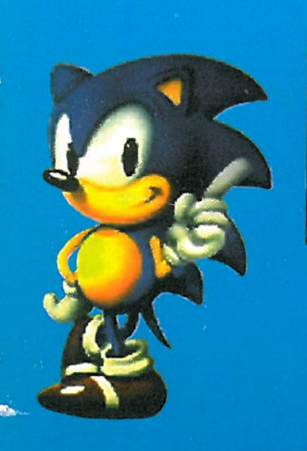
Número 20 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR



MEGA force

la revista de los juegos SEGA

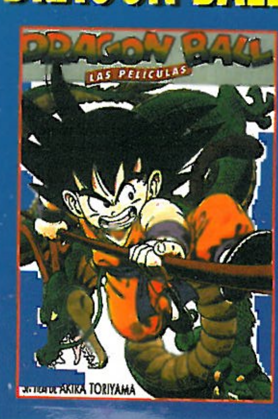
MEGADOSSIER
TINY TOON ADV. (2ª PARTE)

PREVIEWS
PINK PANTHER
WINTER OLYMPICS
VIRTUAL PINBALL

ZAPPINGS
STREET FIGHTER II
ADDAMS FAMILY

REPLAY
ROAD AVENGER

CONCURSO:
REGALAMOS 10 VIDEOS DE DRAGON BALL



PREVIEW
ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

00020
8 414237 000160

TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

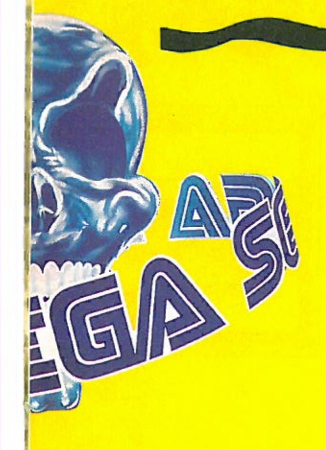
Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**, e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE





DICIEMBRE Nº 20

Director General:
Josep Lobo Rodríguez
Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruíz

Director:
Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J.Torroja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 78 31 Fax (93) 218 76 34

Publicidad:
PubliMul,S.L.
Modolell 61, 4º 2º
08021 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93

Producción: Artibox (Barcelona)
Preimpresión digital: Clickart (Madrid)
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721



Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, pral. 2º
08008 Barcelona

ESTE

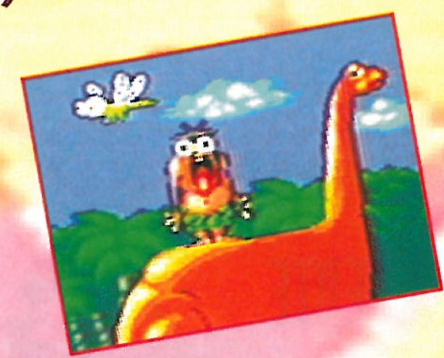
MEGANOTICIAS

SAYONARA

EL PANTALLAZO

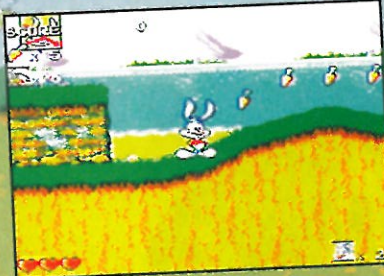
PREVIEWS

Aquí tienes los juegos que casi puedes "tocar" y las novedades que van a llegar... Para que te vayas preparando.



MES...

MEGADOSSIER



Con esta segunda parte del dossier de Tiny Toon para Mega Drive, se acabaron todos tus problemas. Ahora podrás llegar hasta el final de las aventuras de estos pequeños

MEGA-REPLAY

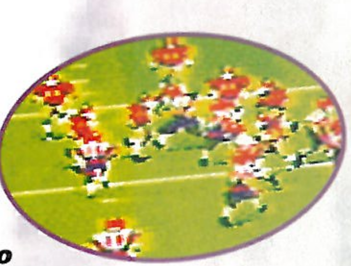
Uno de los juegos más espectaculares para el Mega CD es el protagonista de nuestra sección Replay. Carreras automovilísticas, persecuciones en grandes almacenes, una banda de malechores que debes eliminar, y toda la emoción de los choques, las explosiones y los derrapes está aquí.

ZAPPINGS

Cuando quieras saber qué hay en el mercado o necesites consejo para comprar un juego, ve a estas páginas.

CODIGOS

88 Se acabó el jugar siempre al mismo juego. Con estos códigos para Game Genie podrás hacer que tu cartucho se convierta cada partida en un juego distinto: hazlo más fácil, más corto... o pon más enemigos y aumenta su dificultad.



MAESTRO SEGA

90 Si lo que buscas es un consejo para salir de un atolladero, o necesitas un truco paa pasar este nivel o aquella fase, acude a nuestro experto. En estas páginas encontrarás solución para muchos problemas, trucos para muchos juegos y claves de acceso para todos los gustos.

EL TABLON DE SONIC

94 En nuestro tablón de anuncios puedes hallar justo lo que buscabas: una consola a precio de ganga, alguien con quien intercambiar cartuchos, una persona que quiere justo aquellos juegos que ya no usas nunca o simplemente un amigo con el que compartir "experiencias".

EL CORREO DE SONIC

96 Ya sabes quién es el verdadero experto del mundo Sega... Pues sí, es Sonic, el erizo más pápido de toda la galaxia, al que puedes preguntar sobre juegos o aparatos o bien pedirle consejo.



SONIC PROTAGONIZA UNA SERIE DE TV

Televisión y vídeojuegos, un tándem perfecto

Bueno, pues ya está aquí. Tras protagonizar un montón de historias para todas las consolas de Sega (e incluso para el Mega CD), faltaba una serie televisiva que contase las aventuras de Sonic en castellano y ya la tenemos. Todos los miércoles en Tele 5 podemos pasar media hora contemplando las evoluciones de este simpático erizo, pero esta vez sin tener que mover un dedo para dirigirlo.

Sonic y su amigo Tails se enfrentan una y otra vez al malvado Dr. Robotnik en una serie de dibujos animados al más puro estilo japonés en lo que se refiere a las animaciones de los personajes y al diseño de los fondos y escenarios. No es lo mejor que hemos visto en cuestión de dibujos animados, pero tiene el atractivo de presentar las peripecias del erizo de una forma diferente.

Parece que el interés por los vídeojuegos en nuestro país aumenta día a día e incluso entra de lleno en el mundo televisivo. Por cierto, y hablando de televisión y vídeojuegos, os anunciamos que los dos personajes de los dibujos animados de Canal Plus, Ren y Stimpy, pronto estarán actuando como protagonistas de un videojuego que llevará sus nombres.

ROBOCOP 3, DIRECTO A LA MEGA DRIVE

Sin pasar por las pantallas de cine y directamente desde los videoclubs a tu consola Mega Drive, el defensor de la ley de Detroit está a punto de iniciar una nueva aventura contra los esbirros del crimen organizado en esta ciudad.

El argumento es muy sencillo: hay que acabar con todos los malos antes de que ellos acaben contigo. El scroll multidireccional permite seguir la acción sin problemas y la estrategia que se ha de emplear es asimismo muy simple: golpear a tus enemigos hasta que dejen de moverse y luego ir a por más. Por esta razón, el empleo de los pulgares es lo más importante.

Por supuesto, el armamento es tan variado como corresponde a un juego de acción situado en algún punto del futuro.



En resumen, pronto tendremos en nuestras consolas

Una pistola dirigida por un casco

Sega presenta un juguete electrónico revolucionario

Sega está preparando el lanzamiento de un nuevo juguete electrónico. En realidad es un dispositivo que se compone de dos partes, pero que básicamente sirve para jugar a los indios y vaqueros de la era espacial.

Se trata de una pistola con tres botones y un gatillo y que funciona de manera similar al Menacer. Los que hayáis podido disfrutar con los Quasars de algunos parques de atracciones sabréis de qué estamos hablando Sin embargo, este arma cuenta con una sofisticación más que lo distingue de los Quasars (que son básicamente un fusil y un chaleco al que se apunta). En este caso, la puntería se realiza a través de una especie de casco que presenta los blancos en una pequeña pantalla que se sitúa frente a los ojos.



La pistola es capaz de acertar a los objetivos desde una distancia de 55 metros, de forma que es muy adecuada para jugar al aire libre e incluye algunas funciones extra como el contador de disparos o el interruptor Select.

Todavía no sabemos cuándo llegará al mercado español (probablemente no lo haga nunca, pero al menos sabemos que está disponible en Japón) ni qué otras aplicaciones lúdicas -o sea, qué otros juegos- podrán aprovechar sus ventajas.

Nos gustaría que Sega España se decidiese a lanzar el producto en nuestro país, pero parece que, de momento, esta posibilidad no figura en los planes de la filial española.

Aparece una nueva especie: los ottifants

Seguro que alguno de vosotros sabe lo que es un ottifant... ¿No? Pues nosotros tampoco, pero sí podemos decir que recuerda vagamente a un elefante (aunque no tiene orejas), en ocasiones se parece a un extravagante peluche y a veces parece un tapir marciano.

En fin, lo importante es que Bruno, un bebé ottifant, es el protagonista de una emocionante aventura al más puro estilo de plataformas para Mega Drive. La trompa de este animalillo es su principal herramienta y su más poderosa arma.

El objetivo de Bruno es rescatar a sus padres de las garras de una banda de extraterrestres que lo han secuestrado (o al menos eso cree él). Para ello tendrá que atravesar 6 niveles cada vez más complicados que le llevarán a zonas de su planeta que ni siquiera sabía que existían.

Algunas de las cosas que Bruno tendrá que recoger en su camino resultan sumamente originales, por ejemplo, los biberones, que son de suma importancia para su supervivencia. Tampoco hay que olvidar las numerosas vidas extra que se encuentran repartidas por el recorrido o las cajas sorpresa en las que Bruno podrá hallar algunos elementos esenciales para su misión.

Rebel Assault

Aventura espacial en tres dimensiones

Los aficionados a la saga de la Guerra de las Galaxias están de enhorabuena. Pronto podrán disfrutar de las sensaciones de pilotar un auténtico caza de la Alianza Rebelde y luchar contra las fuerzas del Imperio.

La compañía Lucas Arts, muy conocida por sus realizaciones para los ordenadores personales, especialmente el fabuloso X-Wing, ha unido sus fuerzas con JVC para producir un estupendo juego para la Mega CD.

Se trata de 3-D Rebel Assault, una especie de aventura tridimensional compuesta de 12 niveles llenos de acción y de emoción, con el objetivo final de destruir la Estrella de la Muerte. Pero antes, hay que ganarse las alas de piloto de combate y superar tres niveles de entrenamiento.

Otra importante característica que define al juego es la posibilidad de pilotar cuatro aparatos diferentes. Desde el TG-16 hasta el A-Wing, pasando por el Snowspeeder y el famoso X-Wing, tendrás que probar tus habilidades frente a los mejores expertos del Imperio. Vistas desde la cabina, desde el puesto de copiloto y desde fuera de la nave acompañan a escenas entresacadas de las películas de la serie.

Así pues, entrenamiento, muchas horas de vuelo y un poco de suerte harán de ti un verdadero rebelde contra las fuerzas de la opresión. ¡Que la Fuerza te acompañe!





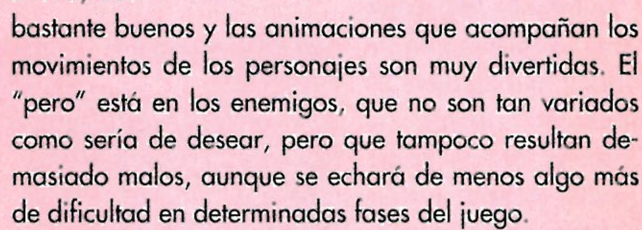
Dinosaurios for Hire en Mega Drive

Sega se une a la moda de los dinosaurios

Está claro que la fiebre de los dinosaurios no acabará con Parque Jurásico. Sega también ha entrado al juego y ha desarrollado un divertido juego en el que estos fósiles vivientes son los protagonistas.

El cartucho en cuestión es Dinosaurs for Hire y se basa en un cómic muy popular en Estados Unidos. Básicamente es un juego del tipo "dispara-y-corre" en el que los personajes principales (tres dinos conocidos como Reese, Lorenzo y Archie) tienen que conseguir recoger todos los Cristales Verdes que encontrarán a lo largo de los doce niveles en que se divide el juego.

Los gráficos, sin ser lo más espectacular que se haya visto en Mega Drive, son bastante buenos y las animaciones que acompañan los movimientos de los personajes son muy divertidas. El "pero" está en los enemigos, que no son tan variados como sería de desear, pero que tampoco resultan demasiado malos, aunque se echará de menos algo más de dificultad en determinadas fases del juego.



Cada dinosaurio cuenta con sus propios movimientos y golpes especiales, así como una gran variedad de armamento. Además, es posible jugar en modo de dos jugadores.

El libro de la Selva

En este mes, podemos disfrutar de una nueva conversión de película de dibujos animados a juego de consolas. Se trata de El Libro de la Selva, un videojuego basado en las aventuras que un cachorro de hombre tiene que pasar para salir de la selva en la que se crió con sus amigos Bagheera y Baloo.

Lo que veremos serán las versiones para Master System y Game Gear, ya que la adaptación para Mega Drive no estará disponible, al menos hasta finales del próximo año.

El objetivo del juego es superar las peripecias que aguardan a Mowgli en la jungla y llegar hasta la seguridad del poblado humano. En el camino tendrás que luchar con Kaa, la serpiente encantadora, con Shere Kahn, el tigre devorador de hombres y con el rey Louie, un extravagante orangután que controla a una hueste de simios de lo más divertido.

Con la calidad gráfica del CD-ROM

Se anuncia la versión CD de Flashback

Pronto, muy pronto podremos disfrutar de las aventuras de nuestro agente secreto preferido en la consola Mega CD: Flashback. Aquellos que ya hayan disfrutado de esta increíble historia en su Mega Drive sabrán lo que pueden esperar de esta nueva versión.

La historia es más o menos la misma. Conrad B. Hart ha perdido la memoria, pero sabe una cosa: tiene que escapar de quienes le persiguen. Poco a poco irá recuperando la memoria al tiempo que va recogiendo los distintos objetos que encuentra en su camino.



Sin embargo, las mayores capacidades de almacenamiento del dispositivo CD-ROM de la Mega CD permiten incluir mejores animaciones y escenas más detallistas que las presentadas en otros formatos y versiones.

Esperemos pues, un poco y pronto podremos disfrutar de nuevo de la emoción de Flashback. Esta vez corregida y aumentada.

WINTER OLYMPICS EN TODAS LAS CONSOLAS

En Navidades llegan los Juegos Olímpicos

Este mes de diciembre, Sega España pone a la venta un nuevo cartucho deportivo procedente de la compañía americana U.S. Gold, que ya está disponible para la consola de 16 bits y para la de 8 bits de sobremesa, y que en breve lo estará también para la portátil.

Si recordáis aquella simulación de los juegos olímpicos de verano y disfrutasteis con ella, ahora tendréis la oportunidad de demostrar vuestras habilidades con una variante más adecuada a estas fechas invernales.

El juego se llama Winter Olympics y recoge las más espectaculares especialidades entre los deportes olímpicos de invierno. Así, con un adecuado manejo del mando direccional seréis capaces de completar el más difícil slalom o el más complicado descenso. Pero no sólo estas pruebas te harán sudar para conseguir un buen resultado. Además, este cartucho incluye el salto de esquí, el esquí de fondo o las carreras de bobsleigh.



Junto a la versión para Mega Drive, se ha puesto a la venta el cartucho para Master System y a mediados de enero tendremos el de Game Gear.

WIZ'N'LIZ

Abracadabra, los magos están aquí

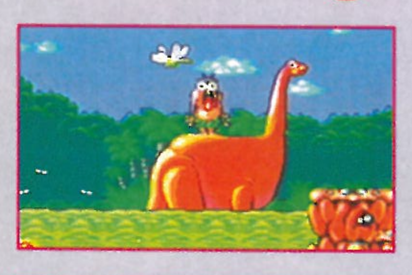
Un mago y una maga, o un brujo y una bruja, como prefieras, son los protagonistas de este novedoso cartucho. Junto a ellos, los wanbbits, pequeños animalillos que han sido despojados de su planeta por las fuerzas del mal.

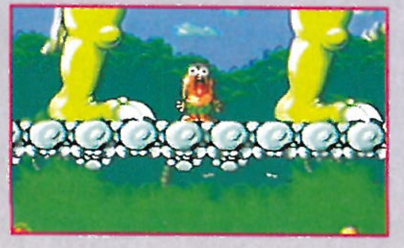
Caracterizado por su ausencia de violencia, este juego no puede comparse de ninguna manera con títulos como Streetfigter II, Stawing, Terminator II o Battletoads. Por supuesto, Psygnosis, la compañía desarrolladora de este cartucho basa uno de sus argumentos de venta en esta ausencia de golpes o combates a muerte.

Los dos protagonistas son capaces de realizar las clásicas acciones mágicas, como la elaboración de conjuros, por ejemplo y sus aventuras se desarrollan en ocho escenarios diferentes correspondientes a otros ocho planetas que incluyen las letras que hay que recopilar para alcanzar los objetivos finales. Un juego diferente.

CHUCK ROCK Y JUNIOR

Prehistoria en el Mega-CD





Por fin los dos trogloditas más famosos del planeta de los videojuegos han llegado al mercado español de discos para Mega CD. Chuck Rock y su hijo Junior pasean ya por las consolas de los afortunados poseedores de este sistema.

Las aventuras de Chuck son conocidas de todos vosotros y el hacer una versión para Mega CD sólo sirve para mejorar una serie de aspectos, dando al juego una apariencia mucho más afinada.

Por lo que respecta a Chuck Rock 2: son of Chuck, las cosas son muy similares. Plataformas y sorprendentes amigos y enemigos abarrotan un juego en el que Junior tendrá la oportunidad de rescatar a su padre de las garras de sus enemigos. Para ello deberá contar con tu habilidad manual, un buen control de los saltos y con tu capacidad para aprovechar los objetos que el hijo de Chuck encontrará por el camino, además de utilizar de forma correcta la enorme cachiporra de su padre.

Si las versiones de estos dos juegos para Mega Drive fueron algo de lo mejor de la temporada pasada, su adaptación a la Mega CD promete ser realmente espectacular.

¿POR QUE NO HAY NADA

IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeno milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD - ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...?.

EN MEGA CD LOS JUEGOS NO SE JUEGAN. SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.



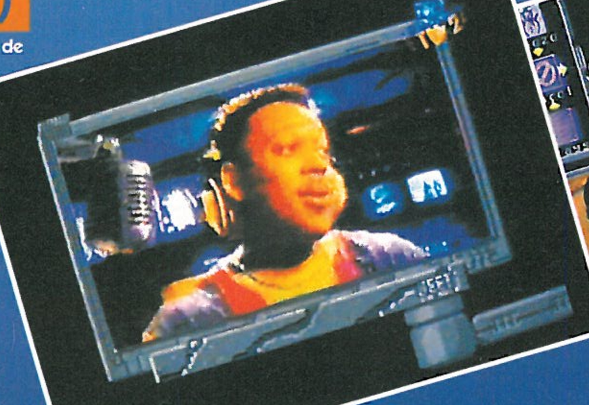




SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oidos . Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas....
Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke.
Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores...
¡PREPARATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.





EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros



MEGAVELOCIDAD DE JUEGO

Ya puedes poner en forma tus reflejos.
Frente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE trabaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad conjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.
¿Cómo si no, podríamos haber creado el SONIC más rápido de la historia?.
¿Cómo si no, una potencia de juego devastadora que responde a la velocidad del pensamiento?.
CON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA QUE LA VISTA.

ACCION INTERACTIVA

Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficción en una consola doméstica. Imagínate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.
El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.
¿COMPRENDES AHORA POR QUÉ NO HAY NADA COMPARABLE AL MEGA CD?.



LA LEY DEL MAS FUERTE

SATURN!

LA 32 BITS DE SEGA QUE TODO EL MUNDO ESPERA

Ya ha estallado la guerra entre las consolas de nueva generación... En los Estados Unidos acaba de ponerse a la venta la nueva consola de Panasonic: 3DO. ¡Nintendo y Nec por su parte anuncian los 64 y 32 bits respectivamente! Sega llevaba ya algún tiempo dejando correr los rumores de una nueva consola de 32 bits. Hoy el hecho se confirma: En otoño del año que viene aparecerá la SATURN. Sega se ha asociado con Hitachi Multimedia para realizar esta consola. ¡Que impaciencia!...

LO QUE SABEMOS

Tal y como esperarábamos, y siguiendo la tónica actual del mercado, SATURN será una consola basada en arquitectura RISC, con un procesador de 32 bits. Según Sega, dicho procesador central será el mismo que equipe al Power PC. En contra de lo que cabría esperar, la consola llevará un slot para cartuchos además del ya necesario CD-ROM.

LAS PRESTACIONES SON IMPRESIONANTES

Desde el punto de vista de los gráficos, SATURN tendrá una paleta de más de 16 millones de colores (exactamente 16.777.216) y podrá mostrar hasta 24 millones de pixels. Para el manejo de los "sprites", la consola tendrá un procesador específico de video, que permitirá a la máquina trabajar en modo poligonal (permitiendose el mapeado de texturas y otras funciones sofisticadas). En lo que respecta a la gestión de pantalla la SATURN podrá superponer hasta 5 planos normales y simultáneamente 4 planos de scrollings X/Y, además de 4 planos de scrollings laterales, 2 para las rotaciones, 2 para los zooms, 2 para la gestión de ventanas (menús, iconos ,etc..) y de 2 a 4 para los scrollings celulares (scrollings de grupos de pixels). Por ultimo, la consola de Sega será compatible con el sistema Wide Vision.

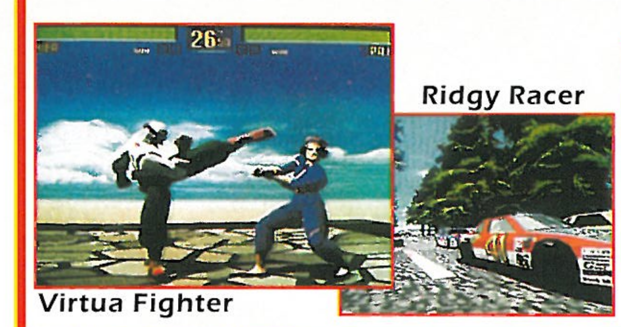
En lo que respecta al sonido, SATURN va a tener al menos 32 canales tipo PCM (¡la Mega-CD sólo tiene 8 canales!). La memoria de la consola será de 24 Mbits (3Mbytes) además de 32 Mbits (4Mbytes) suplementarios para la gestión del CD-ROM, que permitirán hacer las veces de buffer entre los mapas de memoria y los datos de disco, alcanzandose altísimas velocidades de transferencia de datos.

Hablemos un poco del CD-ROM. Es un elemento importantísimo del equipo. ¡Pues sí, el CD-ROM del SATURN va cuatro veces más rápido que uno normal! Y como la velocidad de uno normal ronda unos tiempos medios de acceso de 150 milisegundos, pues se conseguirán accesos cuatro veces menores. ¡Unas prestaciones bastante majas! ¿Eh?

¡LO QUIERO VER YA!.

Para finalizar esta breve introducción técnica os diré un par de cosas más: La consola reconocerá tres lenguajes informáticos (C, C++, y ensamblador), lo cual podrá ser aprovechado por nuevas empresas de programación que podrán crear nuevos juegos para la SATURN. ¿Y el precio? ¡Sí, el precio, casi se me olvida! Se rumorea que no debe superar los 50.000 yens que al cambio de hoy es del orden de las 60.000 Pesetas, lo cual no es tan exagerado si nos paramos a pensar las prestaciones del monstruo. Nos falta por saber que empresas van a desarrollar para LA SATURN, y que posicionamiento alcanzará dentro del mercado mundial de consolas. Ya veremos....

CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS DE ARCADE PODRA CONVERTIRSE EN SATURNO...



Virtua Fighter

Ridgy Racer



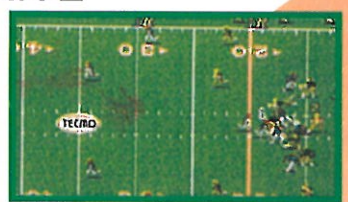
X-Wing

SAYONARA



TECMO SUPER BALL
TECMO / MEGADRIVE



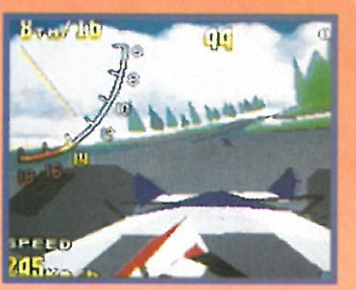


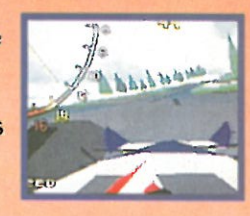
El próximo juego de fútbol americano será Tecmo Super Ball. El juego mantendrá el verdadero nombre de los jugadores y de los equipos. Naturalmente podrás jugar contra otro jugador y seleccionar muchas opciones de juego. A lo largo del partido, las escenas de demos te permitirán sumergirte en cuerpo y alma en un ambiente de auténtica superball. Está previsto que el juego salga a fin de mes en Japón.



VIRTUA RACING
SEGA / MEGADRIVE

Ya hemos hablado recientemente de ello, pero como este juego nos parece increíblemente bueno, esta sección nos ha parecido una buena excusa, para recordarte la memoria y mostrar las fotos. Podrás demostrar tu talento sobre tres circuitos distintos. Las vistas son una auténtica gozada, y te per-mitirán mostrar tus proezas a vista de pájaro y desde atrás. Virtual Racing para Mega-drive irá en 16 Mb y utilizará las ventajas tecnoló-gicas del DSP. Está previs-to para comienzos del año que viene... ¡Que alucine!

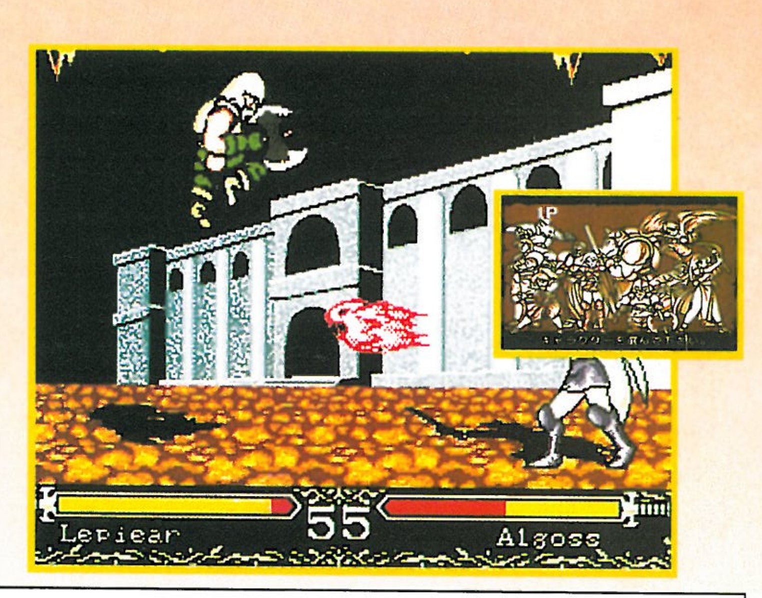






BATTLE FANTASY
MICRONET / MEGA-CD 2

Elige a uno de los 10 personajes y planteate seriamente el llegar a ser el mejor luchador de todo el planeta. Puede que lo hayas adivinado. Battle Fantasy será un juego combates. Verás golpes de todos los calibres. Que quede claro. Los personajes han debido ser extraídos de un cuento de hadas. Podrás encontrarte con elfos, enanos, orcos, y demás animales mitológicos... ¡Y venga, a pegar...! El juego se presentará en CD-ROM y por ahora no existe ninguna fecha de presentación. Esperemos un poquito...



¡Regalamos 20 vídeos de Bola de Dragón!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes veinte premios de un vídeo con las aventuras de los héroes de Dragon Ball (Bola de Dragón), la popular serie televisiva.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al teléfono 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas que se plantean en esta página. Además, deberá dejar su nombre, dirección y teléfono, así como contestar a otras preguntas que se le hagan.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de diciembre y termina el 30 de diciembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta a las preguntas que proponemos sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

Este mes MEGAFORCE va a regalar un total de veinte vídeos con las aventuras de los héroes de Bola de Dragón, la conocida serie de dibujos animados en televisión, entre todos los que sepan la respuesta a estas sencillas preguntas.

Recuerda que lo único que debes hacer es llamar a la línea directa MEGAFORCE y dar las contestaciones y tus datos personales. ¡Date prisa!



1 - ¿Qué vehículos pilotas en Road Avenger?

a) Un helicóptero
b) Un coche súperdeportivo
c) Una moto de 1000cc.

2 - ¿Quién es este personaje?

a) Un Tiny Toon cualquiera
b) Buster Bunny
c) El Conejo Vengador

3 - ¿Quién es el protagonista de Cliffhanger?

a) S. Stallone
b) Steven Seagal
c) Clint Eastwood



El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.



ESPECIAL OFERTA NAVIDAD



MEGADRIVE

Pack que incluye una consola MAEGADRIVE, 2 Control Pad y los juegos: Castle of Ilusion + Dinamite Duke + Shadow Dancer + Magic Prince + Sonic



24.600



ANTBER

VENTA POR CORREO

C/Santander, 6   28830-San Fernando de Henares (Madrid)



MEGA-CD

SUPER PRECIO 43.500

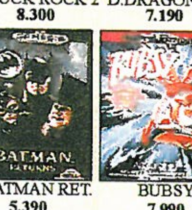










MORTAL KOMB. 8.990	SUMMER CH. 6.900	S. FIGHTER II' 10.190	ROCKET KNIG. 7.190
ALADDIN 8.990	SHINOBI 3 8.190	LA SIRENITA 7.190	JURASSIC PARK 8.990
ASTERIX 8.990	FLASH BACK 8.700	CHUCK ROCK 2 8.300	D.DRAGON 3 7.190
FATAL FURY 7.190	FLINTSTONES 7.290	BATMAN RET. 5.390	BUBSY 7.990

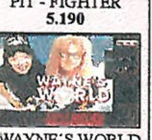
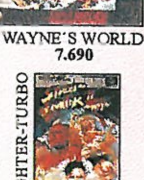
ANOTHER WORLD	6.490	NHLPA HOCKEY'93	5.900
ATOMIC ROBO-KID	5.800	PREDATOR 2	5.390
CAPITAN AMERICA	6.190	RISKY WOODS	5.700
CAPITAN PLANETA	5.300	S.THUNDER BLADE	3.900
CHIKI CHIKI BOYS	5.400	SONIC	4.390
EMPIRE OF STEEL	5.800	SONIC SPINBALL	7.990
EVANDER HOLYFIELD	6.490	SPACE HARRIER II	3.900
FATAL FURY	7.190	SPEED BALL 2	6.900
GENERAL CHAOS	7.990	SPLATTER HOUSE 2	5.800
HUMANS	7.900	STREET OF RAGE	5.300
JAMES POND II	3.890	SUPER HANG-ON	3.190
JOHN MADDEN'93	6.490	SUPERMAN	6.900
JORDAN VS. BIRD	5.400	T.FORCE HARRIER	3.900
KING OF MONSTER	5.200	TALESPIN	5.990
MARBLE MADNES	5.300	TALMIT'S ADVENT.	5.990
MAZING WARS	6.990	TECNO CLASH	7.390
MUHAMMAD ALI	6.990	TOKI	5.600

SUPERNINTENDO









FIRST SAMURAI 8.690	BATTLECLASH 5.390	DESERT STRIKE 8.790
HOME ALONE 2 5.430	DOOMSDAY WARR 7.190	SUPER R-TYPE 5.190
KRUSTY'S S.HOUSE 4.900	SUPER NINJA BOY 6.890	WOLFCHILD 7.190
JOHN MADDEN'93 5.290	MORTAL KOMBAT 10.190	PIT - FIGHTER 5.190
THE GREAT WALDO 7.390	SUPER WWF 7.990	WAYNE'S WORLD 7.690
FINAL FIGHT 2 10.190	SONIC BLASTMAN 5.990	S.FIGHTER-TURBO 11.890

AXELAY	6.950	GODS	6.990
BULLS VS BLAZERS	6.490	HUNT RED OCTOB.	6.490
CAL RIPK J.R. BASEB.	6.580	S.ADVENT.ISLAND	5.900
COMBAT BASKET.	5.900	STREET FIGHTER 2	6.100
CONGO CAPER	8.590	TINY TOONS	8.190
CYBERNATOR	10.190	TOYS	7.990
DOOMS. WARRIOR	8.190	X-ZONE	8.190

MEGA-CD

BATMAN RETURNS 9.500	FINAL FIGHT 8.500	MUSIC VIDEO 1 9.500
JAGUAR XJ220 8.500	ROBO ALESTE 8.500	WOLFCHILD 8.500
TIME GAL 8.500	SONIC CD 8.500	DRACULA 8.500

GAME BOY

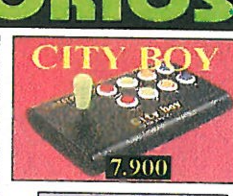
TODOS LOS JUEGOS AL MISMO PRECIO

BATMAN 2	JEEP JAMPBORE	QUARTH
BIONIC BATTLE	KUNG-FU MASTER	ROCKY &BULLWIN.
BUBBLE BOBBLE	KWIRK	SPIDERMAN
DICK TRACY	LAZLOS LEAP	SQUARE DEAL
DOUBLE DRAGON 3	LOOPZ	TERMINATOR 2
DUCK TALES	MICKEY'S DANG.	TOM & JERRY
FORTIFIELD ZONE	NAIL SCALE	ULTIMA RUNES VI.
GRADIUS INTER.	NINJA SHADOW	WWF 2
HOME ALONE 2	NINJA TARO	WWF SUPERSTARS

2.390 Ptas.-

ACCESORIOS

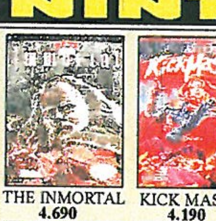

COBRA II 2.390

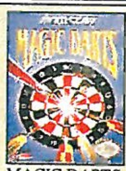

CITY BOY 7.900

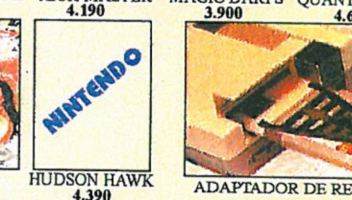

MATER GEAR CONVERTER 2.400

POWER STICK 6.500

NINTENDO








THE INMORTAL 4.690	KICK MASTER 4.190	MAGIC DARTS 3.900	QUANTUM FIG. 4.690
VICE 4.190	HUDSON HAWK 4.390	ADAPTADOR DE REGALO	

JUEGOS AMERICANOS. REQUIEREN ADAPTADOR EN CONSOLAS N.E.S. EUROPEAS


CONTROL PAD SG-4500 2.100

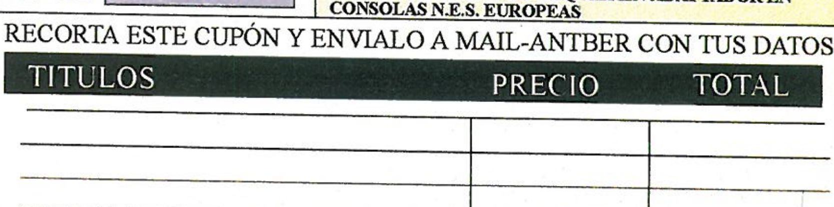


SUPER STICK 3.490


2.390 ADAPTADOR UNIVERSAL PARA SUPERNINTENDO


PEDIDOS POR TELEFONO (91) 673 93 20

ENVIO 24 HORAS 790 PTAS.-


RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIALO A MAIL-ANTBER CON TUS DATOS

TITULOS	PRECIO	TOTAL

GASTOS ENVIO 300 Ptas (Correos)



EDITOR : TECMAGIK

DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 93

En 1994 cumplirá 30 años. ¡Y además, este año que viene aparecerá una nueva película sobre la pantera más famoso del mundo, titulada "El hijo de la pantera rosa"! Ya hace casi 30 años, en 1964, que Blake Edwards presentara a los espectadores una maravillosa película que iba a dejar huella en unas cuantas generaciones: "La pantera rosa". El bellísimo, enorme y deseado diamante (evidentemente rosa) se transformó en un adorable felino de dibujos animados. Su mirada es ausente... ¡como la de un osito de peluche!

Think Pink - Piensa... en rosa-

Varios Oscars de la academia, 5 películas entre 1975 y 1982... Con toda esta fama, no es nada raro encontrarnos a "Pink Panther" en tu consola. El título: "Pink goes to Hollywood" (La Pantera Rosa se va a Hollywood). La verdad es que no me extraña que una pantera con tan particular color vaya a darse una vueltecita a los "Universal Studios". Debido a la falta de nuevos actores, nuestro amigo se ve envuelto una buena mañana en una prueba de audición...

PIN



¡que se convierte en una auténtica catástrofe cuando Pink descubre que el otro actor que actúa con él en la escena que tiene que interpretar, es ni más ni menos que nuestro querido inspector Clouseau! ¡Dios mío!, durante la huida nuestra pantera destroza todo lo que toca, y finalmente acaba perdiéndose en la inmensidad de los decorados del mítico Hollywood.

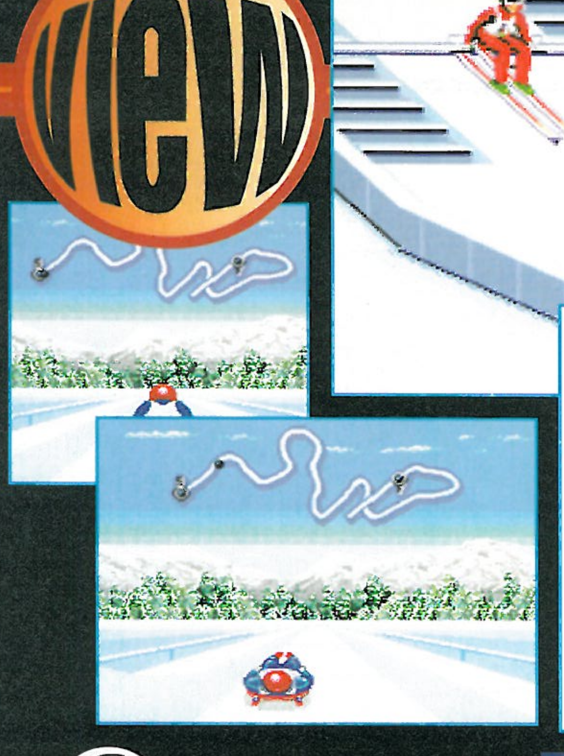
Campeón de pesos pesados.

Se trata de un original juego de plataformas con una docena de niveles. Los gráficos están calcados de los dibujos animados originales. Lo mismo ocurre con la música. ¿Recuerdas el original tema compuesto por Henri Mancini? Pink visita el bosque de Sherwood, la jungla de tarzan y el castillo de drácula, armado con un guante-pistola extensible, y equipado con una mochila a la espalda para guardar los objetos útiles que va encontrando. El inspector Clouseau le pisa constantemente los talones. Su aventura finalizará cuando consiga salir del laberinto de estudios en el que se ha perdido. En ellos descubrirá nuevos decorados. ¡En cuanto aparezca el juego, conocerás más detalles...!



K PANTHER

pre**view**



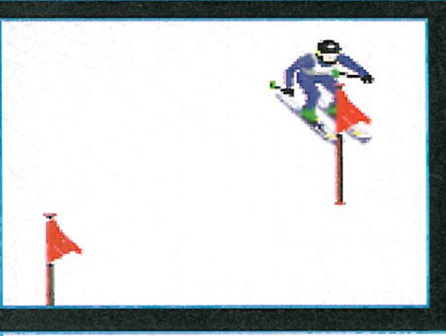
Creo que todo el mundo recordará los maravillosos juegos olímpicos de Albertville. ¡Pudimos disfrutar de un maravilloso espectáculo de apertura y de la majestuosidad del acto de clausura!

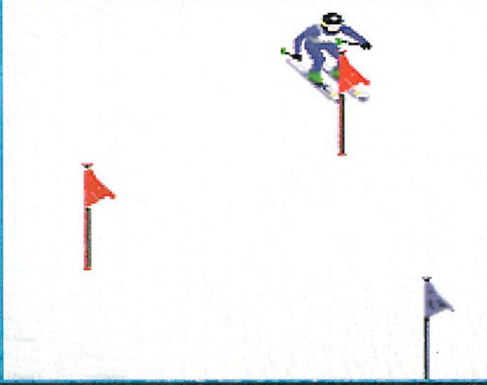
Winter

EDITOR: US GOLD

DISPONIBILIDAD: DICIEMBRE 93







Revivamos los recuerdos...

... Antes de que comiencen a caer heladas en Lillehammer, pequeño pueblecito noruego y sede de los próximos juegos olímpicos de invierno, podrás desplazarte allí con Megadrive. Lanzate por las pistas nevadas en el país de los fiordos gracias a 'Winter Olympic'. Te esperan una decena de pruebas. Te las tendrás que ver con los mejores campeones del mundo de deportes blancos. Comienza tu propia olimpiada sin tener que esperar a la fecha prevista para los próximos juegos olímpicos allá por Marzo del año que viene.



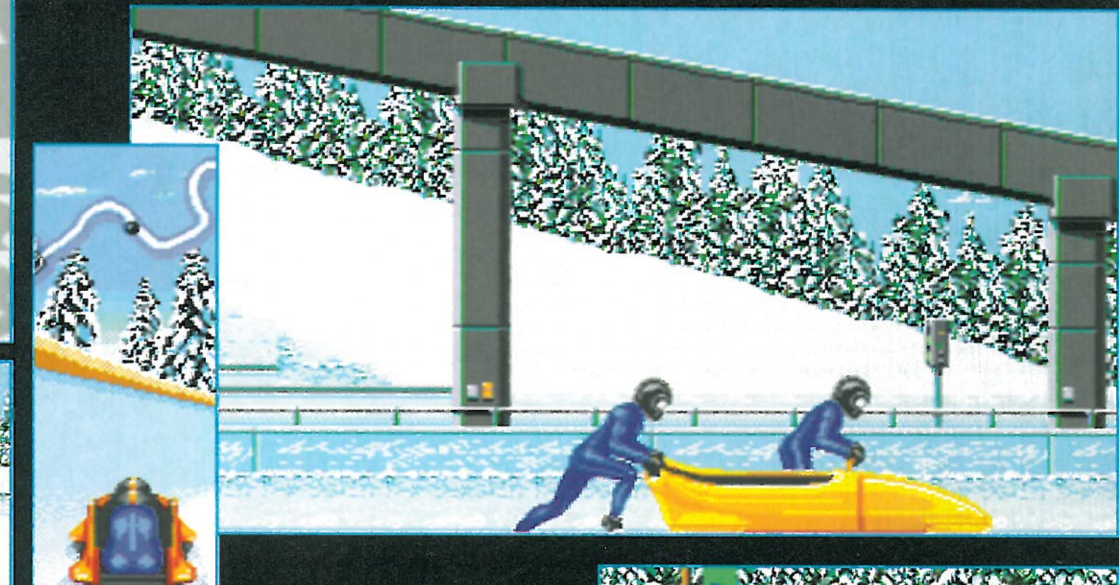
¡Menudas pruebas!

Entre las diez pruebas que debes efectuar, tendrás todos los tipos de slalom (descenso, especial, gigante, super G, bañeras), también tendrás una prueba de 'short track', trineo, 'bobsleigh', 'biathlon' y finalmente salto de ski. Tendrás que ser un buen deportista si quieres acceder a cualquier medalla. Y créeme, tendrás que practicar un poco antes de llegar a conseguir cualquier resultado destacable. Pero no te preocupes, todo acaba por conseguirse si eres perseverante... ¡Cuando pises el primer escalón del podio, sentirás el esplendor de la gloria!

Distintos puntos de vista

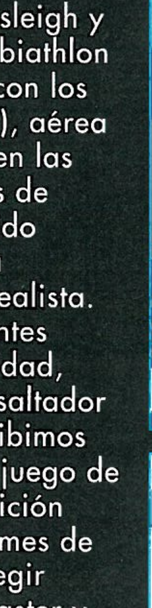
Dependiendo de la prueba seleccionada tendrás acceso a distintos tipos de vistas. De





Olympics

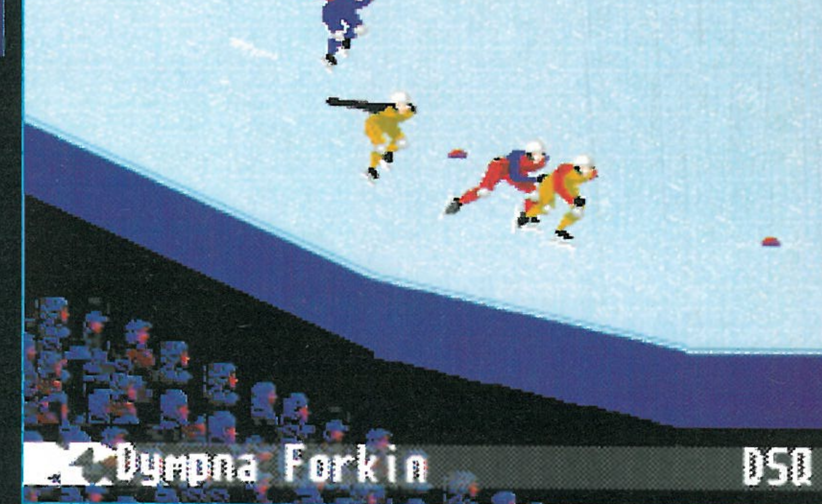




espaldas para el bobsleigh y el trineo, de perfil el biathlon (¡por cierto cuidado con los tirones en las manos!), aérea en el salto, y frontal en las distintas modalidades de slalom. El juego ha sido diseñado para que la simulación sea muy realista. Recibirás impresionantes sensaciones de velocidad, control aleatorio del saltador de ski... Mientras recibimos más noticias del este juego de US GOLD, cuya aparición está prevista para el mes de diciembre, puedes elegir entre las versiones Master y Game Gear o... ¡esperar nuestro próximo Zapping!















EDITOR : SONY

DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 93

No se ponen de acuerdo. ¿El futbol es el deporte más famoso del mundo? Desde luego hay una cosa muy clara. ¡La televisión no hace más que dar noticias de este deporte durante toda la semana! Y también está claro que quien más quien menos sabe de que vá el tema. ¡Si no lo practicas desde tu tierna infancia, cuando entonces jugabas con tus amigos dandole patadas a un balón, este es el momento para volver a empezar! Ponte a los mandos de tu ordenador, mejor dicho tu consola, y pon en practica tus trucos favoritos para golear. Nos basta con ver las fotos de 'Sensible Soccer' para megadrive, para estar convencidos de que este juego va a hacer feliz a un buen montón de amigos. ¡Quizás estés tu entre ellos!

A FILOSOFAR JUNTOS...

¿No te parece una monada? ¿Todo ese grupo de minúsculos jugadores esparcidos en ese enorme terreno? Es fantástico. De esta manera se consigue ver de un solo vistazo la situación de todo el mundo. Es muy facil reconocer la estrategia de juego del contrario, o diseñar una jugada compartida, o centrar a tu compañero mejor desmarcado. ¡A cambio, vás a tener que hacer esfuerzos para ver a tantos y tan pequeños jugadores! Puede llegar a ser complicado



distinguir el color de los jugadores, aunque se han escogido colores francamente distintos lo cual ayuda a distinguirlos correctamente.¡Si eres daltónico es mejor que desistas del tema! Por ahora el marcador está todavía 0 a 0, pero continuemos... ¡En los juegos en los que la visión del campo es muy redicuda, de que vale ver muy bien a los jugadores si luego no te enteras de la jugada! El juego se hace entonces incontrolable. No hay ser humano que logre hacer un buen pase al compañero. ¡Finalmente comentar que las opciones son muy completas. Existe hasta una toma a cámara lenta! A pesar de todo, todavía es prematuro dar ninguna opinión sobre el juego. El mes que viene te presentaremos el Zapping. Lo de conocer bien todas las posiciones de los jugadores en el campo puede ser genial. ¡Francamente, tengo una ganas locas de hacer la prueba a fondo!

¿POR QUÉ
MEJOR CONSO

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.

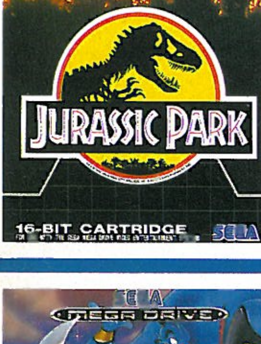
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!

No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.

Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.

Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!









24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



¿MEGA DRIVE ES LA [MEJOR CONSO]LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Titulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.



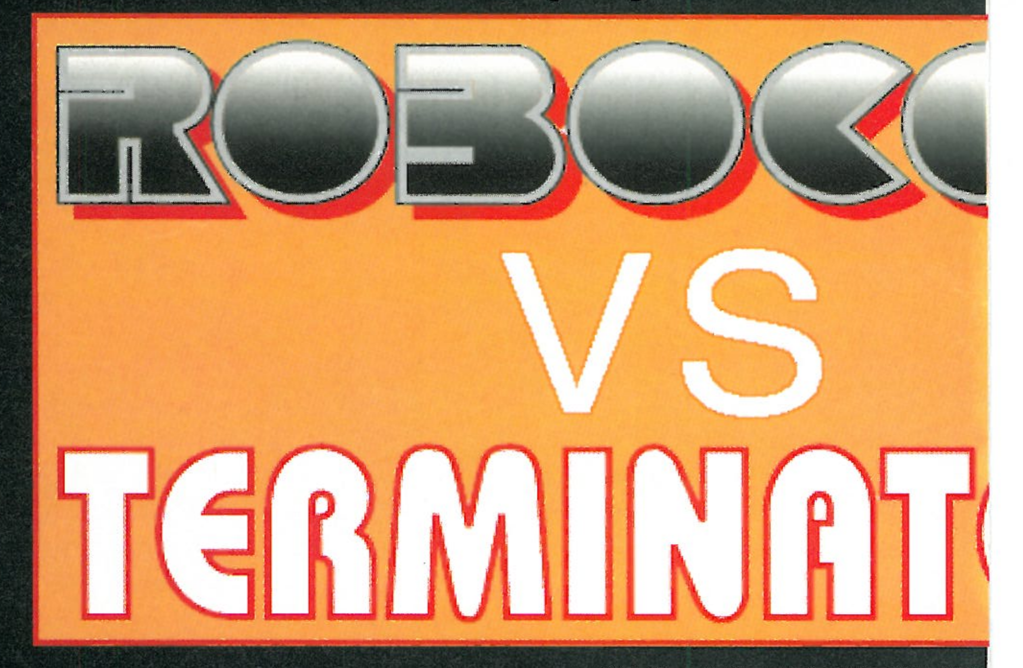


EDITOR : VIRGIN

DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 93

Algunos años después de la construcción de la extraordinaria máquina "Robocop", la tecnología de "Cyberdine" fue utilizada por "Sac-Norad" para la realización y puesta en marcha de la red del sistema de defensa: "Skynet". La tecnología revolucionaria que sirvió para construir Robocop, fue utilizada para conectar un cerebro humano al ordenador central que controlaba la red de defensa. Desgraciadamente algo funcionó mal... Al poco tiempo de la puesta en marcha, el ordenador central tomó consciencia de sí mismo y lanzó máquinas de guerra contra los seres humanos. Para intentar aplastar la resistencia humana, Skynet envió una cuadrilla de Terminators al pasado. Estos Terminators llegaron a las oficinas de la OCP y tendieron una trampa a Robocop preparandole un combate con el potentísimo robot "ED-209". Cuando Robocop consiguió vencer a ED-209, se introdujo en el ordenador y dio inconscientemente las valiosas informaciones que Skynet necesitada. Ahora Robocop tiene que abrirse camino a través del futuro hasta que consiga alcanzar el santuario de Skynet ¡Robocop ha sido construido para salvar a la humanidad, y por ello debe aplastar el ordenador!

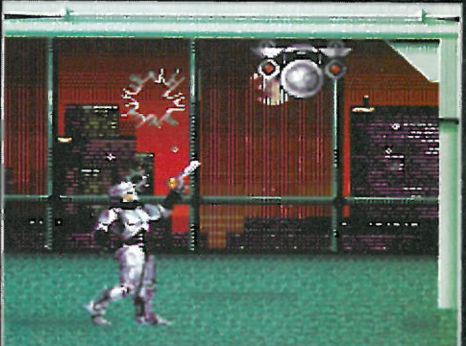
¡ROBOCOP, MAS HEROE QUE NUNCA!
La noche acaba de caer sobre la ciudad y todo parece tranquilo. ¡De repente apareces de la nada, con el arma en la mano!.... Los adversarios están diseminados sobre los tejados, y entre las ventanas. Comienza el fuego cruzado. El impacto de tus balas es devastador en el enemigo. Con gran agilidad trepas y vas saltando de tejado en tejado prosiguiendo tu misión. Incluso colgado de un cable, consigues freír a tiros al enemigo. De vez en cuando recoges algún arma todavía









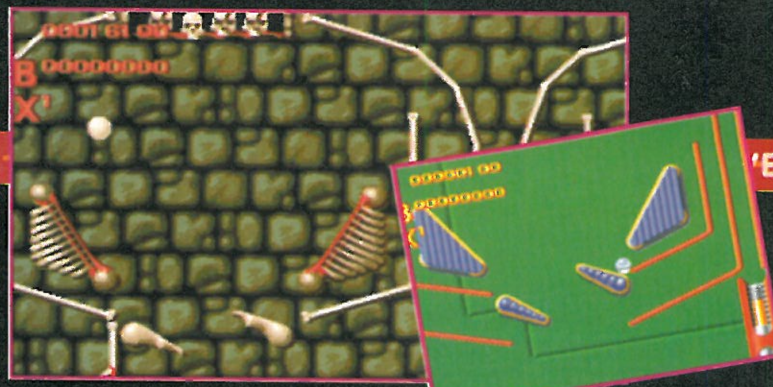


destructora creando un verdadero infierno. ¡A tu paso todo explota, incluso las cámaras de seguridad! Pero cuidado con los Terminators. Están construidos con una mecánica muy resistente y aunque los tumbes... ¡pueden volver a ponerse en pie! ¡Te pueden crear verdaderos problemas! Una última cosa. No olvides liberar a los rehenes...

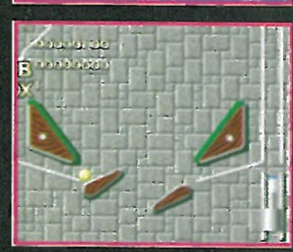
UNA INCREIBLE SORPRESA... ¡Nos hemos quedado alucinados al mirar estas fotos! ¿Y tú? El juego es verdaderamente prometedor y creo que debe ser uno de tus regalos de reyes. ¡No te pierdas el test!

más









Virtual PINBALL

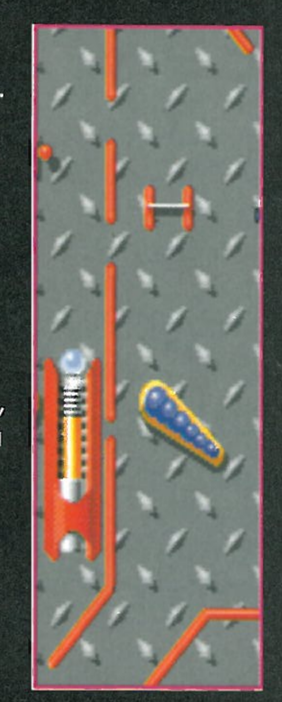
A partir de ahora, todos los amantes del flipper tenéis buenas razones para estar de enhorabuena! Acaba de llegar Virtual Pinball para Megadrive con múltiples posibilidades, atractivos colores y melodías electrónicas.

EL TABLERO

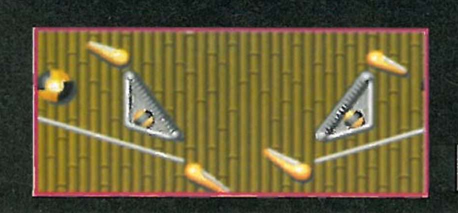
El jugador puede llegar a escoger entre cinco diseños distintos de flipper. ¡Y si te parece demasiado fácil, se puede llegar a jugar sobre dos tableros diferentes de forma simultánea! Se pueden seleccionar hasta cinco tipos de melodías distintas que se adaptan al grafismo seleccionado. Con el decorado futurista tendremos música tecno, si se trata de un decorado tipo billar obtendremos música de blues. Lo mejor de todo es el decorado 'edad de piedra' -stage stone- con elementos de tipo prehistórico. Los programadores han creado los bumper en hueso con fibras de carne que incluso salpican sangre a cada toque de bola. ¡Está logrado, eh! También hay elementos futuristas que producen efectos eléctricos con algunos ruidos divertidos.

UNA HERRAMIENTA "WORKSHOP"

Si algo hay que destacar de este juego es su absoluta diversidad. ¡Pues sí! Podemos crear cualquier flipper. ¡Incluso el de nuestros sueños! A partir de un tablero ya existente, o completamente nuevo, podemos ir añadiendo elementos... ¡No pierdas la cabeza! Puede ser que construyas un flipper en que el sencillamente no se pueda juega. Se pueden salvar hasta ocho flippers. Además, independientemente de cual sea el tablero utilizado, el jugador podrá introducir los retoques oportunos cuando lo crea necesario. Si te aburres, llama a tus amigos, porque se puede jugar solo o hasta con cuatro jugadores para hacer una pequeña competición. El juego de Electronics Arts estará disponible a partir de este mes de noviembre... Ya volveremos a hablar... ¡no te impacientes!



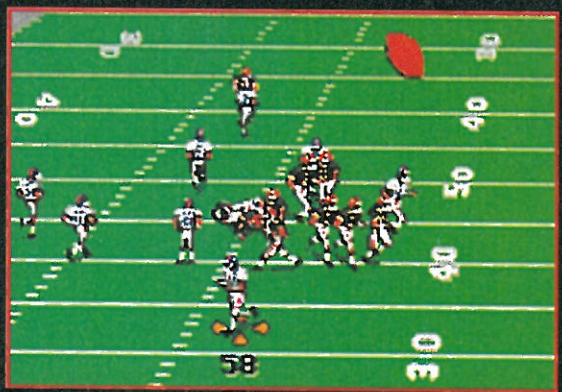




pre view ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGA

EDITOR ELECTRONIC ARTS

Ya empieza a ser famoso John Madden... Este célebre jugador de fútbol americano ha dado su nombre a más de un juego de rugby en Mega Drive.



94 John Madden 94

John Madden-94 completa la trilogía de la serie. Es completamente distinto a las anteriores versiones, e incluye un remix de las anteriores pero aplicado a la moda 1994. Tendrás la posibilidad de salvar hasta 40 partidas. ¡Pero cuidado! Es la primera vez que se mete un juego de fulbol americano en un cartucho de 16 megas. ¡Woaoww.... es como para cortarse la coleta!

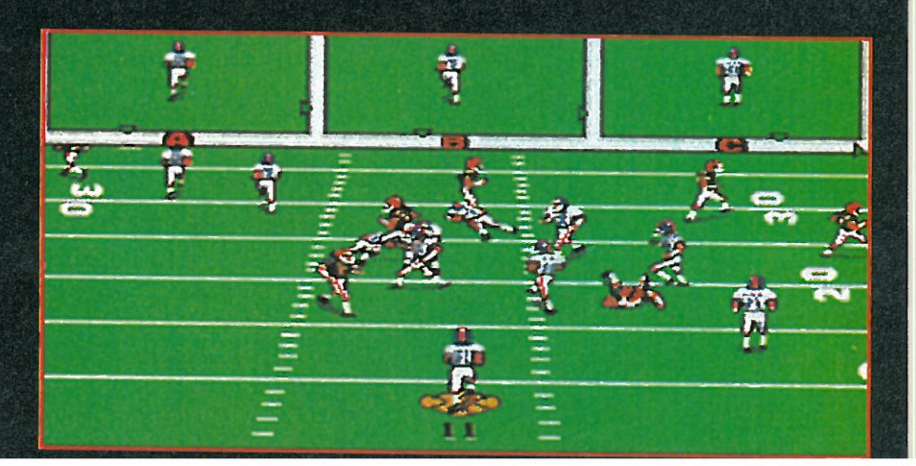
UNA NUEVA PERCEPCION DEL TERRENO DE JUEGO

En esta nueva versión, los programadores y grafistas encargados del desarrollo del juego se han esmerado al máximo aportando nuevas vistas del terreno de juego. Ya en la primera versión de este juego nos quedamos asombrados por los "scrollings" multidireccionales linea a linea, que daban un ambiente tridimensional al juego fuera de lo común. Ahora, Electronic Arts nos ofrece no solo la visión en tres dimensiones del terreno, sino una variación del tamaño de los "sprites" que dependerán de la posición de los jugadores. En definitiva cuanto más lejos estén los jugadores más pequeños los veremos. ¡Inédito, y merece la pena ser visto!

CUATRO JUGADORES SIMULTANEAMENTE

¡Esto si que es una pasada, con John Madden-94, podremos llamar a tres amiguetes y jugar los cuatro juntos!

Para ello, Electronic Arts ha diseñado un nuevo adaptador. Y cuando veas la escenita de la melé es para partirse de risa. ¡Ya verás como le quitan la bola a tu compañero por dudar!. A parte de esto, se respetan todas las reglas del fútbol americano. Se han introducido en el juego un montón de melodías digitalizadas. Del orden del doble respecto a anteriores versiones. Se ha llevado el realismo hasta límites insospechados. Si todavía no te gusta el fulbol americano, John Madden-94 podría hacerte cambiar de opinión. ¡Espérate a ver el test!




JURASSIC PARK
¡¡Lo más fuerte en millones de años!!. Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.
24 MEGAS
STREET FIGHTER II
La versión definitiva: ¡Special Champion Edition!. 24 Megas demoledores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!. Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!.
MEGA DRIVE.
¡ESTOS SI QUE SON
ASTERIX
Dos monstruos sagrados del comic, haciendo de las suyas en tu consola. ¿Vas de Asterix o de Obelix?. ¡Date a mamporros!. ¡Salta!. ¡Agáchate!. Y si las energías escasean... ¡Un traguito de poción!.
Scroll Multidireccional e imágenes digitalizadas del comic.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC SPINBALL
¡Es la locura del Pinball!. SONIC anda rebotado buscando a sus amigos a través de un diabólico universo Pinball, maquinado por Robotnik. Un alarde de originalidad, diseño y enloquecedora acción. ¡Con SONIC todo es posible!.
MEGA DRIVE y Próximamente en GAME GEAR.
Unitros


ALADINO
Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megas repletos de genialidad. Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo!. Desearás haberlo descubierto antes.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.
REYES!
Los Reyes de la acción. Los más rompedores.
Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos,
dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades.
¿Cuál te pides?
SONIC CHAOS
Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails.
Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.
MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC CD
¡EL SONIC más rápido de la historia!.
Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla!.
Con la presentación estelar de Amy. !La chica de SONIC!. Y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.
MEGA CD.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE









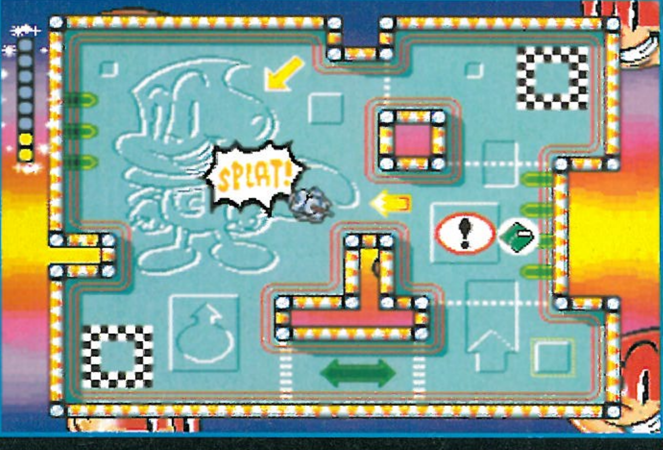


EDITOR CODEMASTERS

Cosmic ha nacido el 33 de febrero del año 3091. Es un personaje muy simpático que ha venido directamente desde los confines del espacio. Está en un planeta desconocido llamado Linoleum en el que tiene que resolver numerosos enigmas para poder escapar y regresar a casa.

UN JUEGO DE AVENTURAS

A Cosmic no se le controla directamente. Para dirigirle, hay que utilizar comandos típicos de los



juegos de aventuras. Para ello, tienes una flecha-cursor que puedes desplazar hasta cualquier objeto de la pantalla. Una vez elegido el objeto o persona, al pulsar el botón de "vocabulario" aparecerá un menú con las opciones de "mirar", "coger", "hablar", "dar", "utilizar". Estas aciones te permitirán recabar datos importantes, manejar objetos, y en definitiva, disfrutar la aventura.



TAMBIÉN ES UN JUEGO DE ARCADE

Después de cada escena de aventuras, tendrás que atravesar una fase de arcade, en la cual podrás coleccionar caramelos. Con cada diez caramelos obtienes una vida extra. Pero no te confíes, tienes que estar muy atento con los diversos enemigos que te dificultarán el camino. El grupo de gente de Codemasters que ha diseñado el juego han llegado a incluir en el cartucho un mini-juego en el cual dos jugadores con forma de dragón se enfrentan en un laberinto en el que se lanzan pelotas a la cara. ¡Los dos juegos son fantásticos y sobre todo muy divertidos!







SE HAN JURADO ODIO ETERNO

Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO

EN 24 MEGAS DEVASTADORES





Unitros

CLIFFHANGER

EDITOR : SONY IMAGESOFT

DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 93

Las montañas nevadas te aceptaron entre ellas hace ya muchísimo tiempo, en aquellos lejanos días en los que descubriste que las piedras tenían vida, que la montaña estaba viva... Desde aquel día todo fue distinto. Las cordilleras parecían sonreirte y tus periplos alpinos fueron mucho más fáciles. Tus amigas te permitían que las recorrieras y las escalaras sin correr riesgos peligrosos. Poco a poco te convertiste en un experimentado montañero que incluso llegaba a localizar de un solo vistazo a despistados e inexpertos deportistas. Conseguiste una agilidad y una fuerza excepcional que te permitieron desde entonces escalar incluso los picos más difíciles y peligrosos.

ENERGICO Y SERVICIAL...
En esta ocasión es imposible utilizar el helicóptero. ¡Las condiciones meteorológicas no indican que el tiempo vaya a cambiar en las próximas horas! Comienzas la ascensión desde la base de la montaña. La llamada de emergencia proviene de ese valle escarpado, en el que están bloqueadas varias personas... Avanzas valientemente por un terreno accidentado, esquivando los desprendimientos de piedras, y caminando al borde profundos precipicios. Finalmente consigues localizarlos.











¡MENUDA SORPRESA!
Por fin llegas al lugar en el que están atrapados y.... ¡Menuda recepción...! Se trata de una banda armada: Puñetazos, patadas, golpes, tiros.... Te ves obligado a defenderte y salir huyendo para que no te destrocen aquellos miserables asesinos. Tras una larga carrera consigues despistarlos, y eso te permite retomar fuerzas y calen-tarte un poco con un fuego campestre. Saltas terraplenes de un solo brinco, escalas paredes bajo el fuego de los malvados, y finalmente consigues salvar milagrosamen-te el pellejo. Tus conocimientos montañeros te han permitido sobrevivir a una avalancha. En el corazón de las montañas, dentro de las cavernas, no hay nieve, pero si que te encontra-rás con miles de mur-ciélagos. ¡Hay que ver como están de excitados estos animalitos!



Aquí Hay Movida

RAP! RAP!

¡RAP RAP!

De nuevo, te toca bailar con los más feos.
Y esta vez, en su propio mundo.

ToeJam&Earl



Unitros

EDITOR: GREMLIN

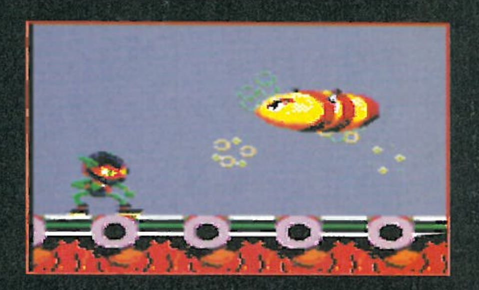
ZOOL

Lo que te acaba de ocurrir es sencillamente fantástico, increíble, alucinante y sobre todo muy dulce...

¿SORPRENDENTE? MAS AUN, ¡ES SANTO!
Súbitamente, como por arte de magia, tu pequeño cuerpecito de hormiga entrenada según la tradición ninja, acaba de ser catapultado en una lejana galaxia. ¡Te encontrarás en un mundo maravilloso pero extraño! Por todas partes sortearás caramelos, piruletas, y pasteles de todos los colores y formas. ¡Pero ten cuidado, la crema chantillí que cubre gran parte del relieve del planeta está algo helada y patina que da miedo! En cualquier caso no es cuestión de meter la cabeza en tan alimenticio terreno hasta que no consigas encontrar tu cepillo de dientes... Mientras tanto te pones a recorrer hasta el último rincón del planeta a la caza y captura de caramelos que más tarde degustarás. El aire transporta un agradable aroma que no hace más que abrirte el apetito.

MUSICA MAESTRO
¡Es curioso! acabas de salir de este planeta azucarado para aterrizar bruscamente en otro lleno de instrumentos musicales. Tu pequeños ojos centellean maravillados al descubrir tal cantidad de juguetes y pequeñas herramientas de bricolage. ¡Que maravilla, hasta puede que te encuentres con alguna fiestecita lugareña!













Otro nuevo personaje de dibujos animados llega a las pantallas de nuestras consolas. Se trata de Correcaminos, el conocido pájaro que hace la vida imposible al pobre Willie el Coyote y que ha protagonizado miles de historias en las pantallas de televisión.

Road Runner respeta totalmente la idea original: el pájaro azul corre por caminos polvorientos, desiertos y carreteras pedregosas mientras el coyote intenta inútilmente convertirle en "primer plato" para su comida. El recorrido del Correcaminos está trazado de antemano y señalado con flechas; lo único que ha de hacer el jugador es seguirlo sin desviarse, sin dejar de correr y sin dejar de recoger los objetos que hay esparcidos a lo largo del camino, para lo que debe picotear en determinados puntos.

Dicho así parece muy fácil, pero la dificultad viene por el tiempo, que está limitado, por el coyote, que supuestamente te pisa los talones, y por la cantidad de enemigos que te impiden ir tan rápido como quieres. Los buitres y otros bichos voladores te quitarán energía, las plantas venenosas te atontan y te roban energía... En fin, que lo mejor es darse prisa y usar bien las patas para correr, saltar y esquivar todos los obstáculos que te encuentras.

El ambiente sonoro es agradable, sobre todo para los fans de estos dibujos animados, que podrán escuchar constantemente la conocida melodía. Incluso en Game Gear la música se oye bastante bien, y es de esperar que en la versión Mega Drive, que está a punto de salir, este aspecto esté todavía mejor. En cuanto a gráficos, no hay mucho que decir, ya que reproducen con fidelidad los personajes y los escenarios habituales de Correcaminos.









El título de este juego puede llevar a engaño a más de un Segamaníaco de gustos retorcidos: Nuestro deber ha sido por tanto, aclarar cuanto antes la posible confusión. No penséis que ha sido utilizado el término 'ULTIMATE' porque los jugadores sean mitad robots, o que sea posible discutir un penalti dudoso con el arbitro, ¡armado con una segadora de césped o algo parecido! No, no, para nada. ¡Es un juego de fútbol normal y debe su denominación de "ultimate" a que ahora puede ser jugado sobre una Game Gear!

UN JUEGO COMPLETO

En él encontraremos las opciones típicas que tiene un juego de fútbol: Elección de equipos, tipos de competición, número de jugadores, etc.... La verdad es que el juego está muy bien y es completísimo. Si nos tuviésemos que quedar con uno de los juegos de fútbol que existen, este podría ser perfectamente el elegido. El juego tiene toda una serie de detalles agradables y divertidos como las escenas animadas que efectúan algunos jugadores al meter un gol. ¡Los amantes del fútbol podéis estar de enhorabuena



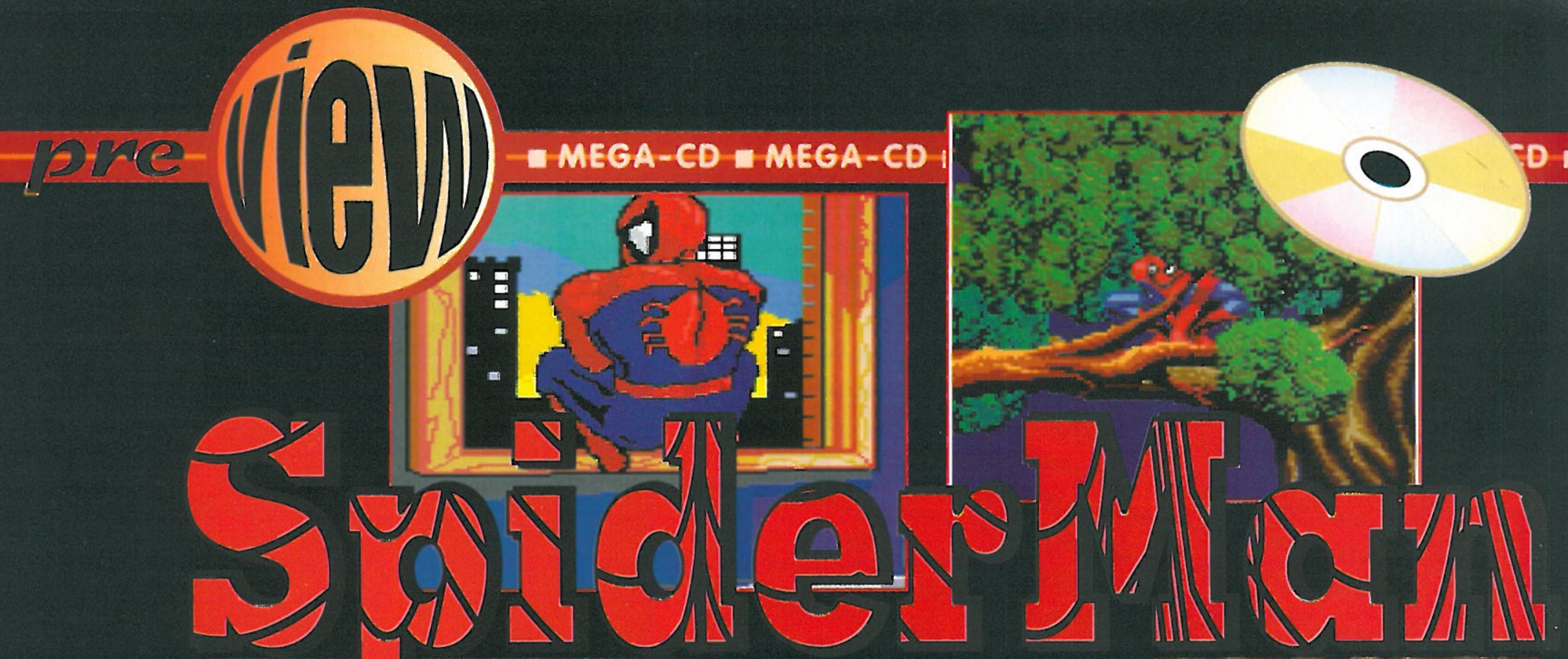
ULTIMATE SOCCER

EDITOR SEGA



1 PLAYER FRIENDLY
2 PLAYER FRIENDLY
ULTIMATE CUP
WORLD LEAGUE
SEEDINGS
PENALTY SHOOTOUT

OPTIONS
ENGLAND V JAPAN
PITCH CONDITIONS
CONTROL METHOD
GAME SETUP
RULES
FORMATIONS
PLAY BACK QUIT



SpiderMan

EDITOR : SEGA

DISPONIBILIDAD : DICIEMBRE 93

La ciudad de Nueva York está a punto de caer definitivamente en manos de la violencia, el crimen organizado y la miseria. Los bandidos más peligrosos han decidido atacar la ciudad y repartir dolor y desolación. Afortunadamente estás tu y tu sexto sentido...

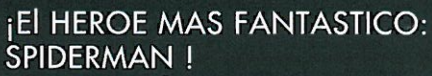


¡LOS BANDIDOS MAS TERRORIFICOS!

El Doctor Octopus, Lizard, Electro, Sandman, Hobgoblin, Venom, Mysterio, Vulture y Kingpin están en la ciudad. Lucha contra ellos y consigue las cinco llaves que te permitirán desactivar la bomba. Tu trabajo será complicado, ya que la policía y algunos habitantes piensan que eres un peligroso criminal. Estar alerta es imprescindible para poder sobrevivir. ¡Solo tienes 24 horas para desactivar la bomba.. Luego todo será demasiado tarde!







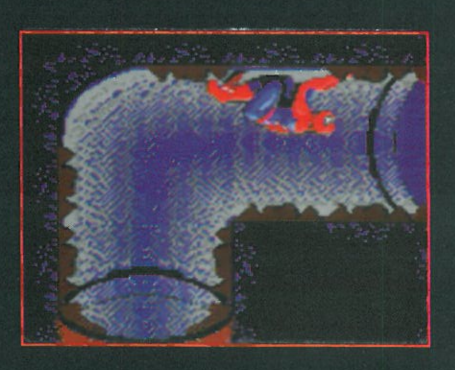
¡El HEROE MAS FANTASTICO: SPIDERMAN !

Trepas por los muros, te quedas colgado del techo, combates con pies y puños. A duras penas consiguen resistir tus enemigos, sobre todo cuando los paralizas con tus telas de araña. Recorre la ciudad, el metro, el parque zoológico, desciende a las alcantarillas... ¡Eres el mejor!











2ª PARTE

Bienvenido a esta segunda y última parte del dossier de Tiny Toon para Megadrive! Ya has recorrido más de la mitad del juego, pero aún te queda lo más difícil! Todavía te queda por conocer cuatro tipos de escenarios distintos llenos de monstruos indescriptibles. ¡No te va a ser fácil, prepárate para lo peor! ¿Te pareció la primera parte demasiado sencilla? ¡Pues te vas a enterar! Te van a poner a prueba en un niveles lleno de cuevas, otros en volcanes en erupción, o en nieves heladas, y por último en el complejo robotizado de Montana Max. ¡Te aseguro que te lo vas a tener que trabajar a fondo! Venga, vamos directos a la aventura, a conseguir triunfar en Buster"s Hidden Treasure.

A la derecha de este tronco, encontrarás un magnífico corazón.

En este lugar finalizarás tus andanzas por los bosques. Toca el DODO y prepárate para pasar a las terribles cuevas de Toon.

Los Códigos

Nivel 11 :	GHWB MLLD LLQB PDDL LDMD
Nivel 12 :	ZHWQ QDLD LDQW BLDD LDVG
Nivel 13 :	XNWQ QGLD LLWQ QDLD DDJP
Nivel 14 :	MJQW WYDL DDQW WGDL LDJB
Nivel 15 :	GZWW QQDD LDWQ WBLD DDJB
Nivel 16 :	JZQQ QKLD LDQW WGLD LLJY
Nivel 17 :	HZWW QQGD DDWW QWDD DDXQ
Nivel 18 :	RXQW WQKD DLWQ WWGL DLDD
Nivel 19 :	JXWQ QXQD LDWQ WXKL DDTJ
Nivel 20 :	KQQQ WWZL LLWQ WWKD LDND
Nivel 21 :	GQWQ QWZG LLQW QQZL DDPP
Nivel 22 :	TQQW QWZK LLWQ QWZG DLPY
Nivel 23 :	GQQW WQWB DDWW QWWK LLNZ
Nivel 24 :	QTQW QQQQ LLWQ WQQB LLNB
Nivel 25 :	QQQQ QQQW GLWQ WWQQ LLZQ
Nivel 26 :	VDQW QQWW KLQW QQWQ GLTQ
Nivel 27 :	ZQQW QQWW WDQQ QQWW BDDG
Nivel 28 :	MDQQ QQQQ YLWW QQQW GLDD
Nivel 29 :	ZGWQ WQQW WGWW QWQQ QLRP
Nivel 30 :	VGWQ WQWW QKQQ WQWQ QGRY

Códigos Action Replay

Energía infinita: FFFB0B0002

Vidas Infinitas: FFFB090002

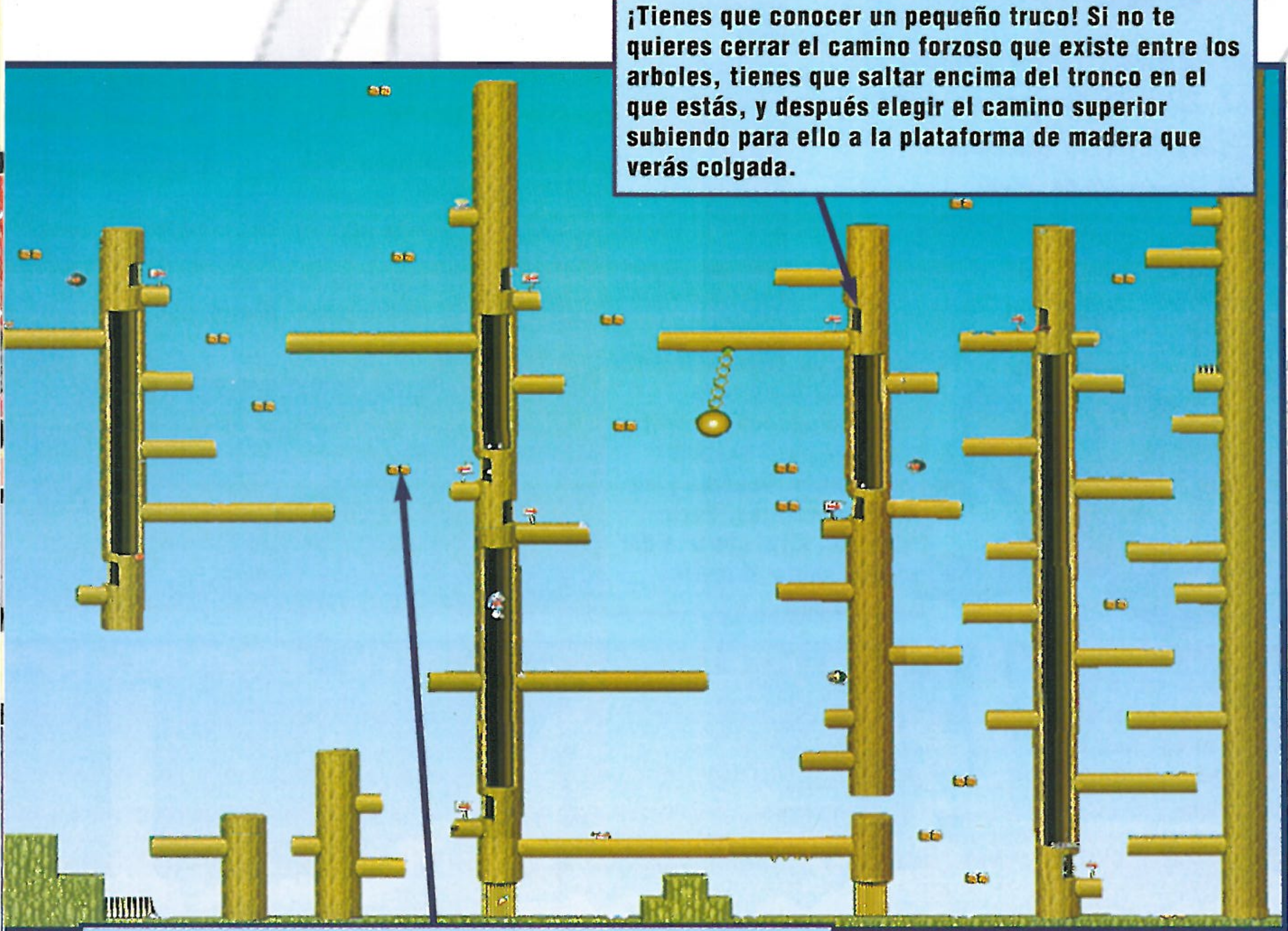
Elegir Etapa (XX=01 à 25): FFF93700XX

a partir del 26, encontraras los Wackyland .



NIVEL 11

¡Tienes que conocer un pequeño truco! Si no te quieres cerrar el camino forzoso que existe entre los arboles, tienes que saltar encima del tronco en el que estás, y después elegir el camino superior subiendo para ello a la plataforma de madera que verás colgada.

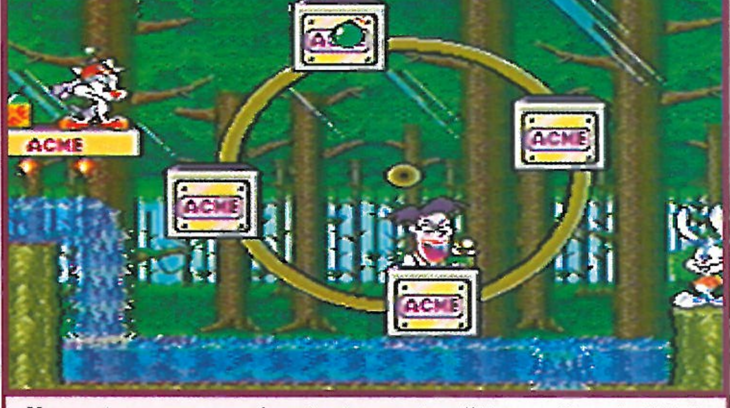


Este es el punto más complicado del nivel. ¡No te creas que es debido a ningún peligroso enemigo que te espera al acecho. Más bien se debe al batacazo que te puedes dar si calculas mal el salto que tienes que dar! Si te caes...., pues ya puedes comenzar el nivel.

En este momento estás en la última parte del bosque de Toon. No te encontrarás demasiados enemigos por el camino, pero tendrás que demostrar toda tu pericia si quieres llegar al final de este nivel.



NIVEL 12



¡Vas a tener que enfrentarte contra "Young Coyote"! El científico loco le tiene controlado con su casco cerebral. Young Coyote, aunque es uno de tus mejores amigos no te reconocerá o mejor dicho sí, ¡Pero te tomará por un tierno brote de zanahoria!
Se abalanzará desde cualquiera de los cuatro cubos atados a la rueda de molino. Volverá a aparecer en cualquiera de ellos. No existe ninguna táctica en especial... Cuestión de reflejos.
En cuanto aparezca, tírate con él. En cuanto reciba cuatro golpes en la cabeza perderá su agresividad.



NIVEL 13

Hecha un vistazo al plano. ¡Que pasada de gruta, es enorme! Desde luego no está hecha para vagos. Empieza a calentar motores, comienza la conquista del maléfico lugar.

No pierdas el tiempo en esta bajada. ¡Si quieres podrías hacerte una carrerita, pero dada la altura del precipicio, no creo que sea lo más recomendable! Si te llegar a caer no crear que vas a perder solo la altura...¡puede que la vida también!

En cuando pongas el pié en este pasillo, te perseguirá una fila de pinchos situados sobre un muro en movimiento. ¡Corre y no mires atrás!

Cuando comiences la marcha hacia las entrañas de la tierra, te encontrarás con una enorme roca que puede acabar con todos tus proyectos ¡de un solo golpe! Corre lo más rápido que puedas y procura no patinar. ¡Si te descuidas puede que te convierta en puré de patata!

En el fondo de este agujero puedes encontrar la clave para hacerte invencible. Búscala y no la desperdicies. Para salir del sitio ponte a dar saltos sobre el muro.

Calcula el salto con mucho cuidado. Si fallas puede que te insertes contra estos dos picos.

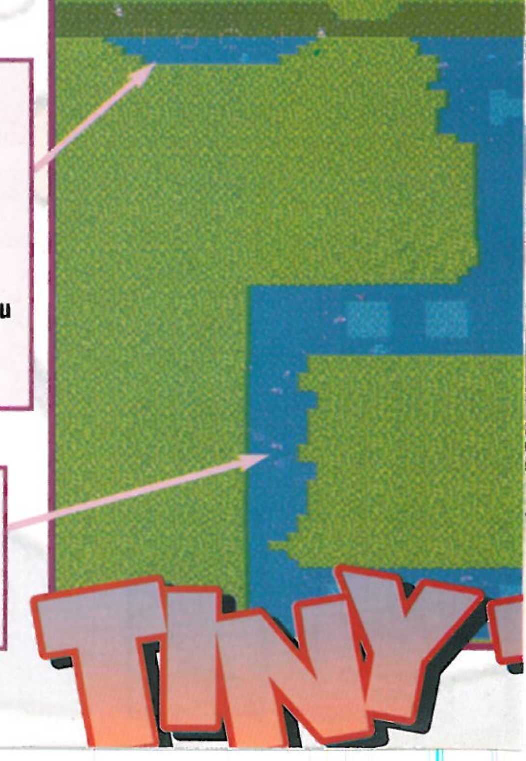
Para conseguir esquivar este complicado pasaje, tendrás que recurrir a un truco bien sencillo. Cuando se dirija hacia ti la pelota "pínchalo-todo" salta entre ella y el techo. Comprobarás satisfecho, que podrás pasar a través de la cadena...

En este pozo tendrás que efectuar numerosos saltos entre las paredes y las plataformas para conseguir trepar y continuar tu periplo.

Ten cuidado. Después de esta plataforma cada vez encontrarás mas salientes que sobresaldrán repentinamente a medida que vayas avanzando.

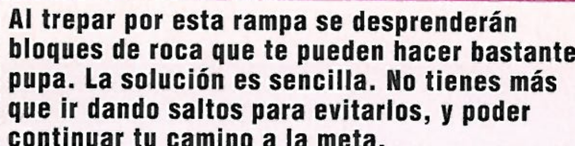
NIVEL 15

La caverna está parcialmente inundada. Tendrás que acostumbrarte a este tipo de terreno.
Vas a tener que pelear más fuerte de "Rambo", luchando en las frías aguas de la cueva. ¡Como te relajes demasiado puede que las azules y cristalinas aguas subterráneas se tiñan del rojo de tu sangre!

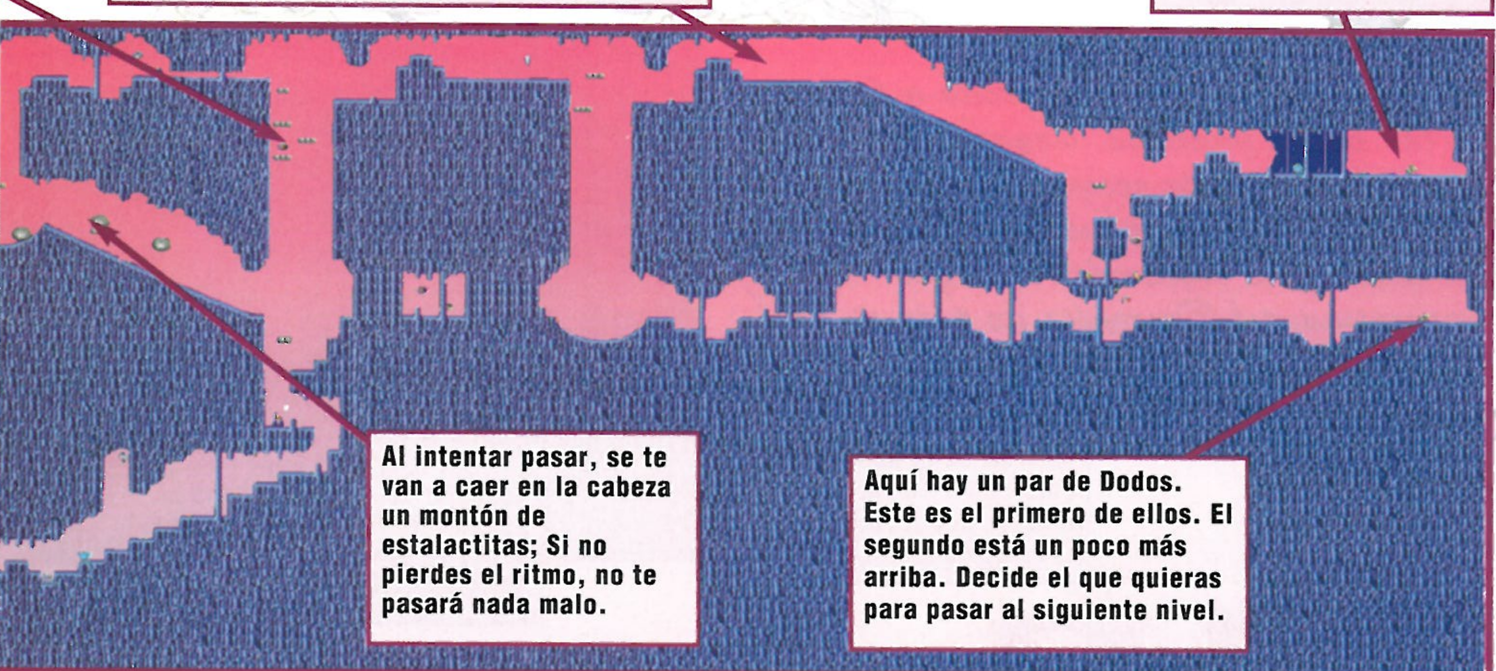


No te distraigas demasiado en este mini lago. Vas a ver muchos más. Te esperan un montón de zanahorias, y otro enorme grupo de cocodrilos. ¡A la mínima van a intentar convertir tu cuerpo un pedacillo de carne sanguinolenta!

El descenso de esta rampa no te planteará ningún problema. En todo caso el problema puede venir de las "morning star".



Este es el segundo Dodo. ¡Salta cuando quieras al siguiente nivel!



Al intentar pasar, se te van a caer en la cabeza un montón de estalactitas; Si no pierdes el ritmo, no te pasará nada malo.

Aquí hay un par de Dodos. Este es el primero de ellos. El segundo está un poco más arriba. Decide el que quieras para pasar al siguiente nivel.

NIVEL 14

Este nivel no se queda tampoco corto respecto al anterior. Toda buena cueva que se precie de serlo tiene que ser explorada hasta el final, en donde encontrarás un buen par de Dodos que te permitirán finalizar el nivel. Si llegas a perderte en la cueva, busca uno de estos y viaja al siguiente nivel.

En el mismo centro de la cueva encontrarás una sala secreta. ¡Te permitirá evitar la galería superior que está llena de complicaciones.

Ultima dificultad: Salta por encima de este bloque y accederás al Dodo que te permitirá llegar al próximo nivel.

En la parte más alta de esta gruta encontrarás un bello corazoncito.

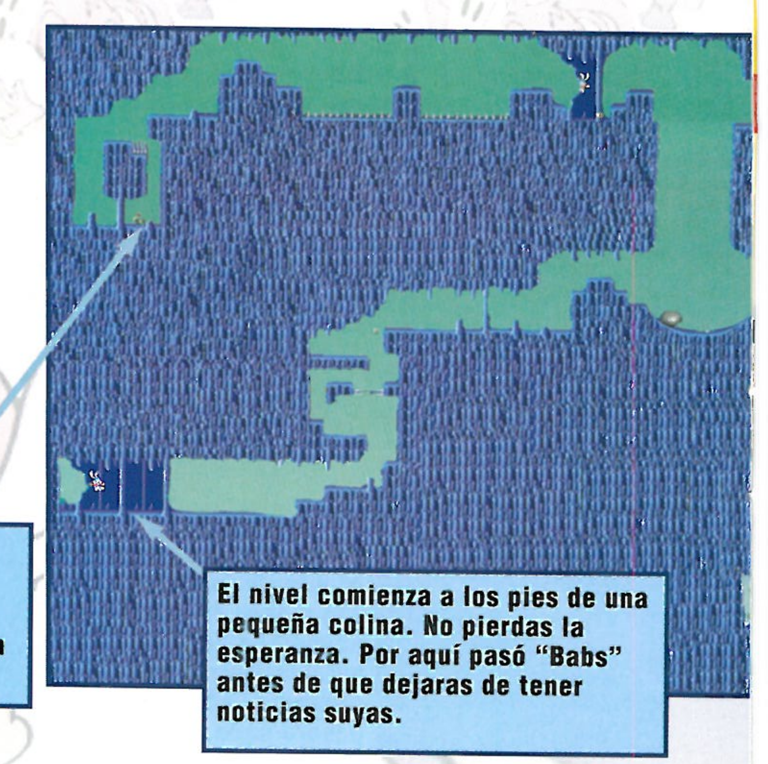
Para conseguir salir de este nivel vas a tener que navegar rodeado de un enloquecedor número de "mornig star". ¡No tengo porque decirte que este paso es delicado, y que son necesarios nervios de acero! Tomate tu tiempo!

TOON



NIVEL 16

Una vez finalizado el viajecito a través de las capas friáticas, llegarás a la última parte de tu recorrido submarino. ¡Te las vas a ver con un número de enemigos y de obstáculos más que impresionante! Desconfía de todo si quieres llegar a finalizar la aventura sano y salvo.



El Dodo está situado en la vertical de tu posición. Para poder alcanzarlo tendrás que trabajar duro a lo largo de todo el nivel.

El nivel comienza a los pies de una pequeña colina. No pierdas la esperanza. Por aquí pasó "Babs" antes de que dejaras de tener noticias suyas.

NIVEL 17



Por fin ha llegado el momento de liberar a Duffy de las manos del sabio loco que le tiene controlado. Para ello, debes evitar los ataques de tu enemigo y saltar encima del avión del sabio. En primer lugar tendrás que esquivar los martillazos de Duffy y las estalactitas que tira desde el techo. Cuando haya tirado todas, el sabio te atacará, momento en el que no solo debes repeler su ataque. ¡Respóndele con otro de mayores proporciones!

En cuanto comience el nivel, tendrás que saltar sobre la plataforma de en medio, para seguidamente dejarte caer al vacío que está en la parte derecha. Aterrizarás sobre un cubo de arena que te amortiguará la caída. Después caerás directamente hacia la lava, pero...

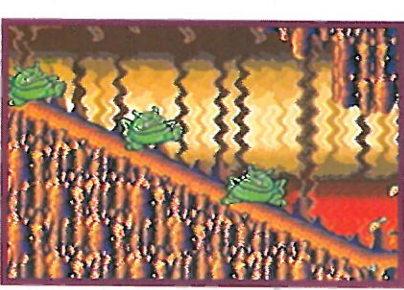
Cuando llegues a esta rampa vas a tener que pelearte contra estos agresivos lagartos.

¡Aquí hay un pequeño y solitario Dodo que espera tu dulce compañía!

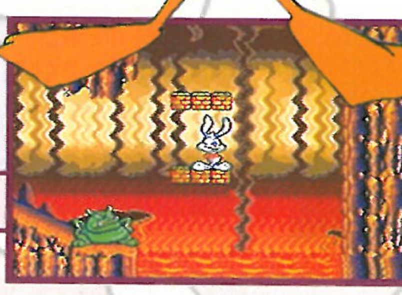
... en el último momento, podrás saltar sobre una plataforma que te permitirá alcanzar la salida de este maléfico lugar.

Cuando hayas atravesado la galería de las tres paredes, en la que tres muros de piedra intentarán machacarte, debes trepar sobre un bloque que a su vez será propulsado por la lava en erupción. De esta manera conseguirás continuar tu camino a través de estos inhóspitos parajes.

En este lugar te enfrentarás a varios diablillos de fuego. No les intentes hacer daño porque son indestructibles. Aunque tuvieses un par de camiones cisterna no podrías hacer nada contra ellos. Lo mejor que puedes hacer es evitarlos en todo momento... ¡Tendrás mas posibilidades de sobrevivir!.















TINY T



Para conseguir el máximo número de bonus, tendrás que acertar en un par de saltos verticales, contra los muros de derecha y de izquierda. Al llegar al pasillo descubrirás tres objetos.

Cuando visites las profundidades de este nivel, descubrirás a través del muro de la izquierda un corazón y una vida. ¡Que alivio para poder recorrer el resto del nivel!

¡Descendiendo por esta falla y atravesando el muro de la izquierda, tendrás la oportunidad de descubrir la zona de bonus de Wakyland!

Si tu enorme valentía y fortaleza permiten acabar con todos los enemigos que van apareciendo por el camino, no lo dudes. Date una vuelta por las profundidades de estas cuevas. ¡Seguro que consigues afianzar tu envidiable tenacidad!

En la parte superior de este talud tienes una vida extra. Si pega varios saltos contra los muros y te ayudas con las plataformas, conseguirás atraparla.

NIVEL 18

Tendrás que acostumbrarte a moverte por peligrosos terrenos volcánicos. Verás una gruta inmensa, infames enemigos, lavas ardientes... ¡Si consigues sobrevivir en este rincón del infierno, tienes asegurado un lugar el cielo!

El segundo Dodo está clavado el final y al fondo del nivel.

Aquí atraviesas el volcán, y lo mejor que puedes hacer, si no quieres salir ardiendo como una bengala, es ir saltando sobre los bloques metálicos que flotan sobre la lava. ¡Pero date prisa! No flotan demasiado tiempo sobre la lava fundida...









Este nivel es prácticamente recto. Por esta razón no lo hemos mostrado el esquema. ¡En este penúltimo nivel, lo que es realmente difícil es perderse! Te encontrarás con diversos enemigos, lagartos saltarines, murciélagos, y fuegos locos. A demás de estos simpáticos vecinos no te encontrarás con ninguna otra complicación.

NIVEL 19

TOON

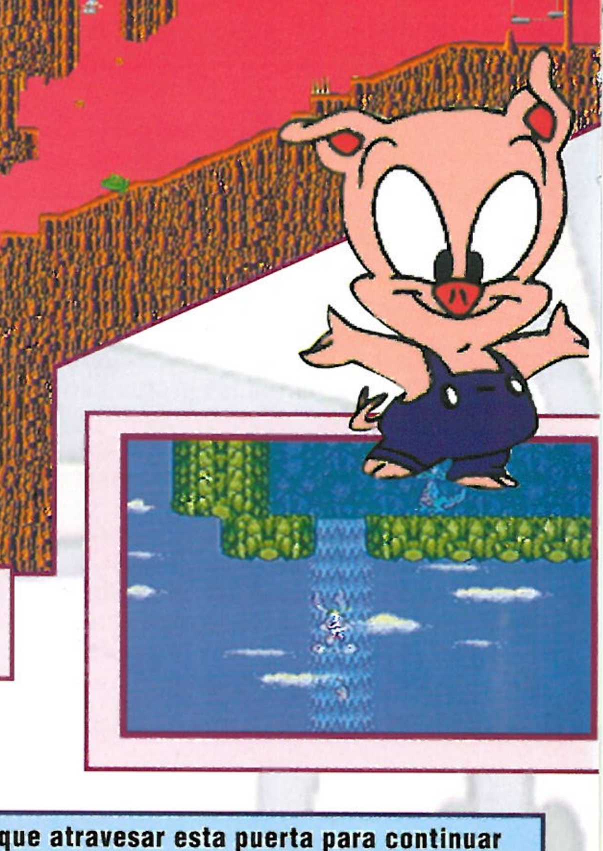
NIVEL 20

Ya estás en un nuevo nivel. ¡A ver si consigues explicar a Duffy de que lado está! Te encontrarás con dificultades parecidas a las del nivel anterior: Murciélagos, lagartos... Todo está preparado para que comience el último viaje. ¡A jugar!

En la parte de arriba verás una cantidad impresionante de corazones y de vidas. Con un buen salto te harás con un montón de ellas.

Desde las bóvedas rocosas saldrán llamaradas ardientes que tendrás que localizar para no acabar convertido en ceniza.

Si pretendes llevar a buen término el paso de las plataformas en movimiento, vas a necesitar un buen sincronismo. ¡Si fallas puedes darte un baño, pero en un mar de lava fundida!

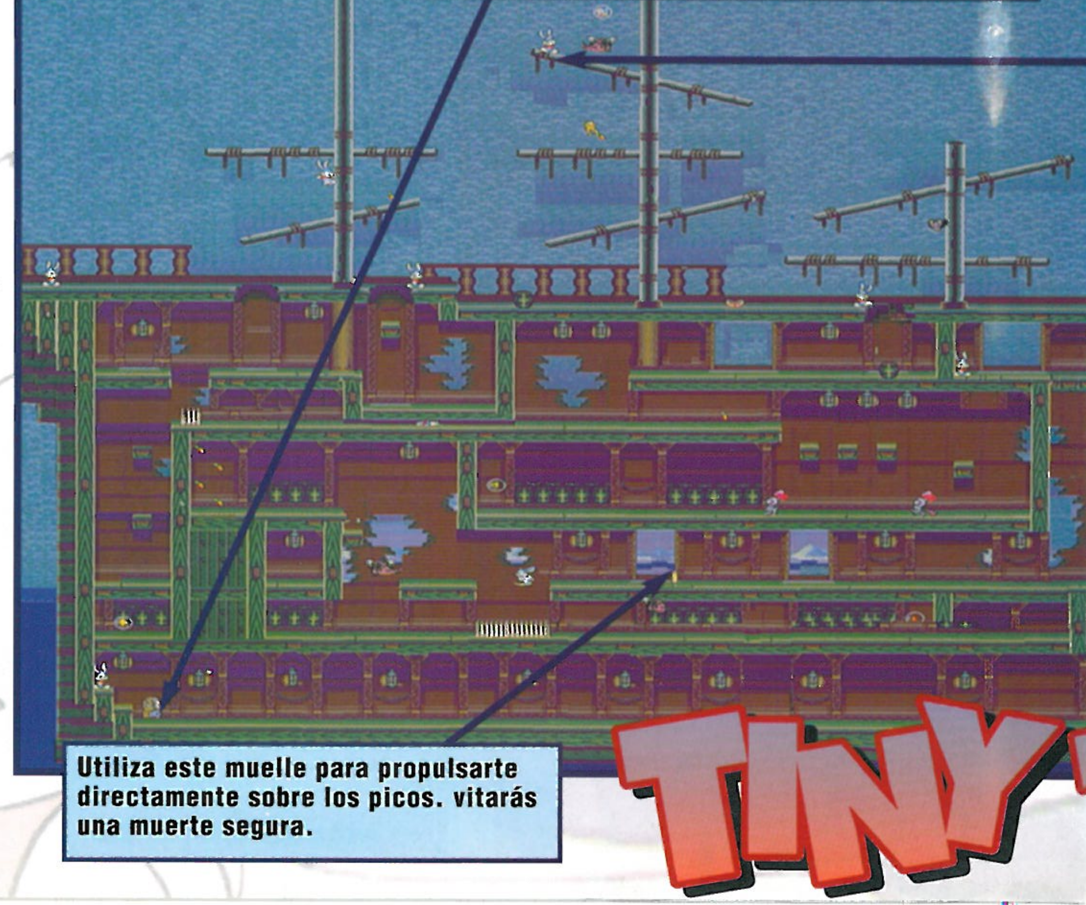


Detrás de este muro llegarás a una zona de bonus. ¿Que te parece Wakyland...?

NIVEL 23

Vas a vivir una pequeña aventura a bordo de un monstruoso barco pirata. ¡Lo vas a tener complicado con tanto fantasma y tanta armadura andante! ¡La verdad es que no se que pintan las armaduras en un barco de piratas. En fin, Konami sabrá porqué..! Es uno de los niveles más complicados del juego. No te confíes, al principio parece bastante sencillo, pero a medida que vayas avanzando irás perdiendo cada vez más energía. ¡Las apariencias engañan, o no!

Tienes que atravesar esta puerta para continuar tu camino. El pasadizo te conducirá directamente hacia varios fantasmas. ¡Corre lo más rápido que puedas y escapa a toda velocidad. En un momento te encontrarás con Montana Max!



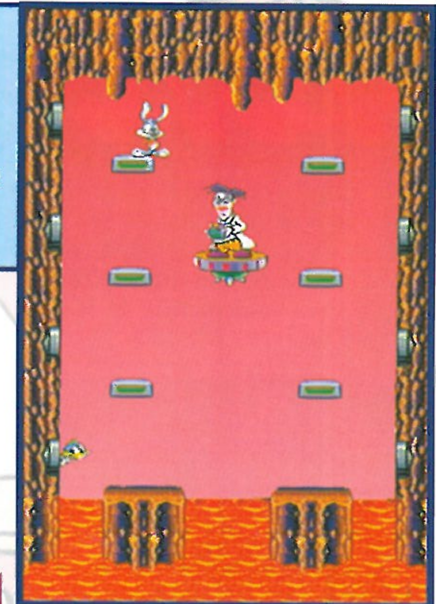
Utiliza este muelle para propulsarte directamente sobre los picos. vitarás una muerte segura.

TINY

Antes de que consigas llegar al Dodo, tendrás que negociar con soltura algunos saltos que te permitan esquivar las estalactitas que caen del techo.

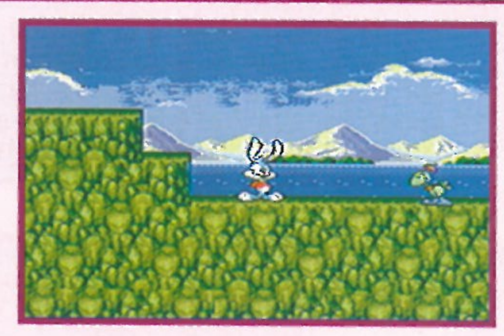
NIVEL 21

¡Te vas a meter de lleno en la boca del lobo! Para luchar contra el enemigo tendrás que trepar por las plataformas y saltar sobre su cabeza. ¡El avance será algo más lento por culpa de Duffy que se cree un cohete! Pero no te preocupes, no está demasiado violento. Conseguirás pasar sin demasiados problemas.



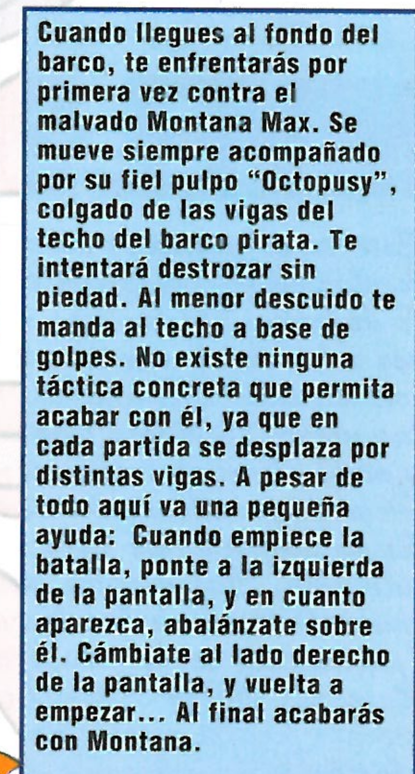
NIVEL 22





¡En este nivel encontrarás cascadas de agua, "mornig star", y marismas llenas de peces carnívoros! Puedes encontrar una vida suplementaria en la esquina izquierda de la pantalla. Por lo demás, todo es bastante sencillo. No merece la pena describir con más detalle este nivel. El Dodo lo encontrarás en la parte inferior y a la derecha de la pantalla.

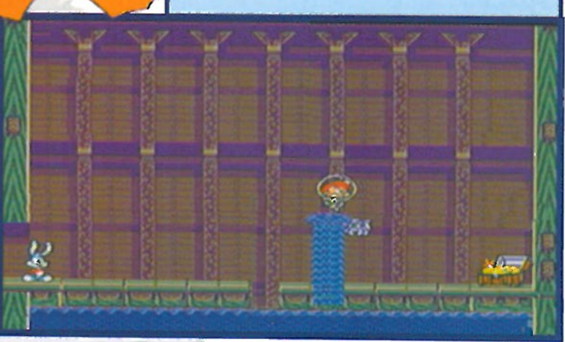
Cuando llegues al fondo del barco, te enfrentarás por primera vez contra el malvado Montana Max. Se mueve siempre acompañado por su fiel pulpo "Octopusy", colgado de las vigas del techo del barco pirata. Te intentará destrozar sin piedad. Al menor descuido te manda al techo a base de golpes. No existe ninguna táctica concreta que permita acabar con él, ya que en cada partida se desplaza por distintas vigas. A pesar de todo aquí va una pequeña ayuda: Cuando empiece la batalla, ponte a la izquierda de la pantalla, y en cuanto aparezca, abalánzate sobre él. Cámbiate al lado derecho de la pantalla, y vuelta a empezar... Al final acabarás con Montana.



No te olvides de recoger esta vida extra.

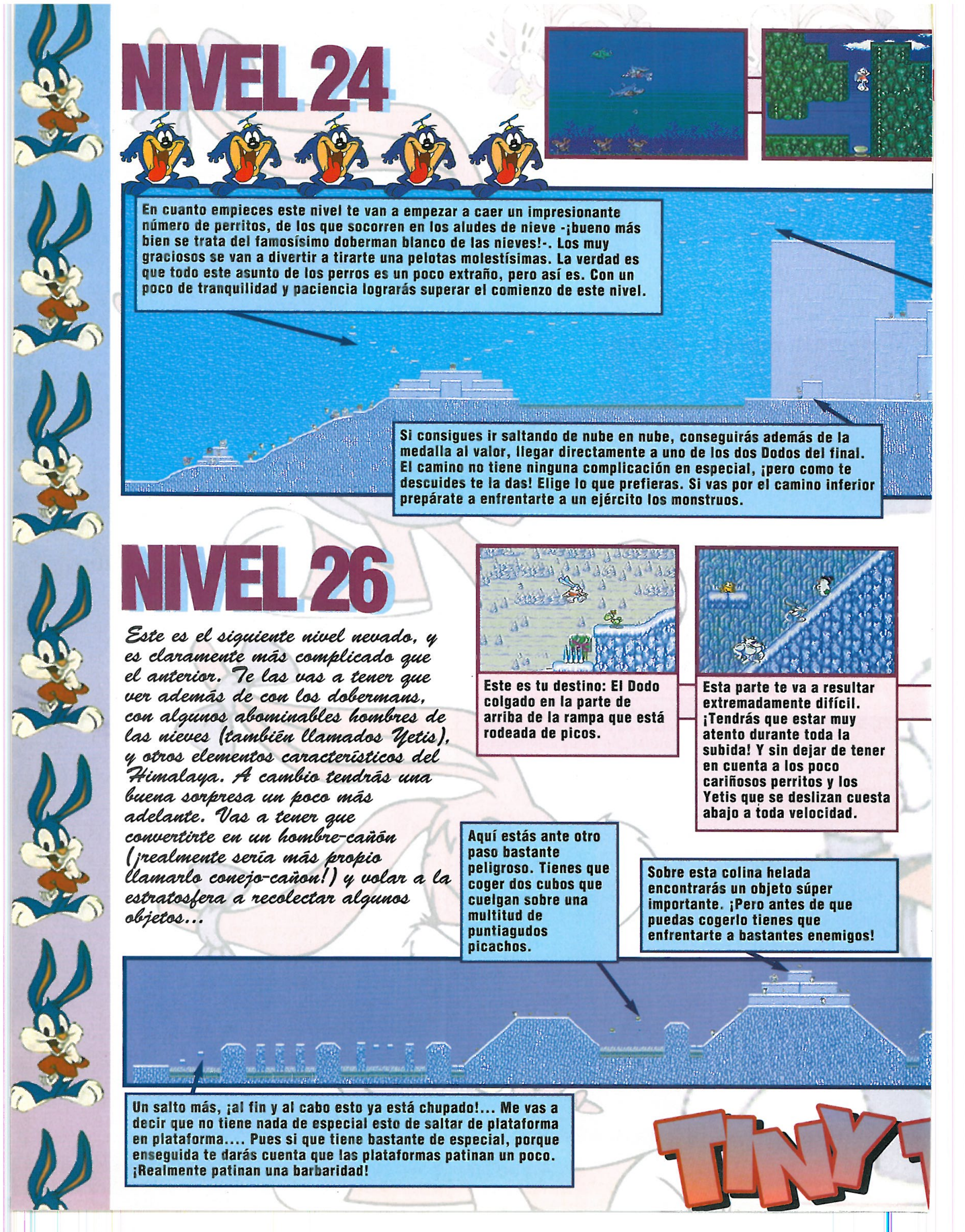
Vas a necesitar este barril para conseguir llegar al puente de mando del barco. ¡Si lo quieres utilizar, lo único que tienes que hacer es empujarlo!

¡Concéntrate al máximo y no permitas que te distraigan! A medida que avances, se formarán agujeros en el suelo. No quites el dedo del botón de salto, y en cuanto sea necesario...



Pirate ship Boss

TOON



NIVEL 24

En cuanto empieces este nivel te van a empezar a caer un impresionante número de perritos, de los que socorren en los aludes de nieve -¡bueno más bien se trata del famosísimo doberman blanco de las nieves!-. Los muy graciosos se van a divertir a tirarte una pelotas molestísimas. La verdad es que todo este asunto de los perros es un poco extraño, pero así es. Con un poco de tranquilidad y paciencia lograrás superar el comienzo de este nivel.

Si consigues ir saltando de nube en nube, conseguirás además de la medalla al valor, llegar directamente a uno de los dos Dodos del final. El camino no tiene ninguna complicación en especial, ¡pero como te descuides te la das! Elige lo que prefieras. Si vas por el camino inferior prepárate a enfrentarte a un ejército los monstruos.

NIVEL 26

Este es el siguiente nivel nevado, y es claramente más complicado que el anterior. Te las vas a tener que ver además de con los dobermans, con algunos abominables hombres de las nieves (también llamados Yetis), y otros elementos característicos del Himalaya. A cambio tendrás una buena sorpresa un poco más adelante. Vas a tener que convertirte en un hombre-cañón (¡realmente sería más propio llamarlo conejo-cañon!) y volar a la estratosfera a recolectar algunos objetos...

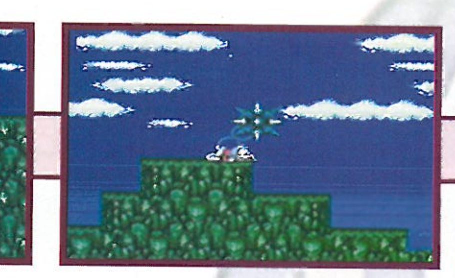
Este es tu destino: El Dodo colgado en la parte de arriba de la rampa que está rodeada de picos.

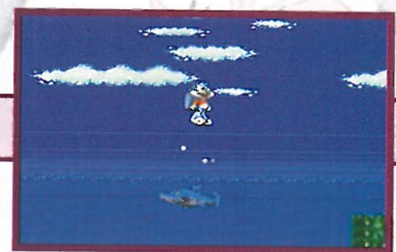
Esta parte te va a resultar extremadamente difícil. ¡Tendrás que estar muy atento durante toda la subida! Y sin dejar de tener en cuenta a los poco cariñosos perritos y los Yetis que se deslizan cuesta abajo a toda velocidad.

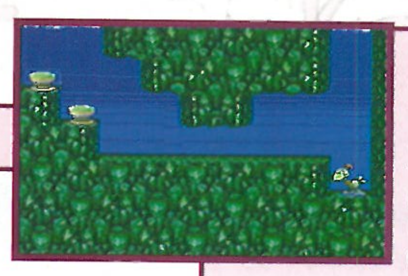
Aquí estás ante otro paso bastante peligroso. Tienes que coger dos cubos que cuelgan sobre una multitud de puntiagudos picachos.

Sobre esta colina helada encontrarás un objeto súper importante. ¡Pero antes de que puedas cogerlo tienes que enfrentarte a bastantes enemigos!

Un salto más, ¡al fin y al cabo esto ya está chupado!... Me vas a decir que no tiene nada de especial esto de saltar de plataforma en plataforma.... Pues si que tiene bastante de especial, porque enseguida te darás cuenta que las plataformas patinan un poco. ¡Realmente patinan una barbaridad!







¡Este nivel no lo ganaría ni el mejor nadador olímpico!. ¡Te vas inflar a nadar! Si tienes algo de cuidado con los peces, tiburones y demás bichitos molestos, no tienes porque llegar a perder ninguna vida en este nivel. Fíjate si nos fiamos de ti, que ni siquiera hemos montado el plano de este nivel. ¿Eres un campeón, o no?



Si saltas detrás de esta colina lograrás encontrar una vida suplementaria. ¡Que bien!

Este es el segundo Dodo. Su acceso es sencillo, pero el otro te permite obtener además una vida suplementaria. ¡Tú sabrás lo que te conviene! A veces un pequeño esfuerzo permite obtener buenos beneficios.

NIVEL 25

Cuando lleves un rato en el agua líquida, -como buen agua que se precie- ¡llegarás a otra zona también llena de agua pero mucho más fría y bastante más compacta! ¡Que diver... a deslizarse por las laderas nevadas, las pendientes heladas, y las... fallas abismales! En cualquier caso, puedes estar seguro que vas a patinar por todas partes.



¡Cuando estés en el apogeo de tu salto, te pasará lo que a todo lo que está sometido a las leyes de Newton! Una magnífica caída desde los 10.000 metros. Durante ésta, podrás recoger algunos objetos, del tipo vidas suplementarias, etc...



Para conseguir atravesar este lugar más que peligroso, podrás ir saltando sobre algunas plataformas y evitar de esta manera a los bichos odiosos y asesinos.



Más tarde, cuando estés en las alturas de este nivel, caerás sobre una reunión de Yetis. ¡Vete cuanto antes, y sin rechistar lo más mínimo!

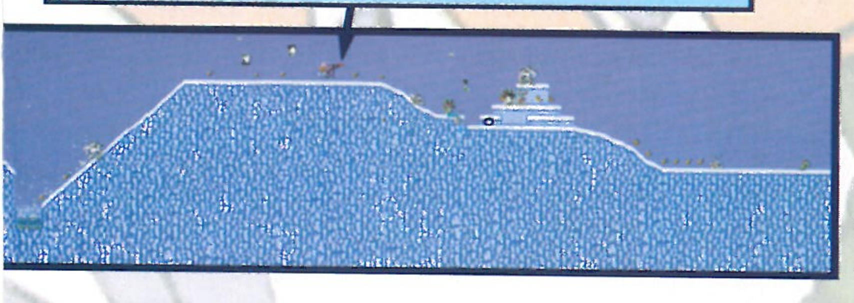


Cuando hayas recobrado la respiración y estés más tranquilo, encontrarás un cañón en el suelo que te permitirá darte un viaje directo a la estratosfera.



Cuando llegues al suelo te encontrarás con otra vida, y un poco después verás el Dodo.

Varios Yetis montados en "scooters" voladores vendrán a buscar camorra. Lo mejor que puedes hacer es tirarte contra ellos sin compasión. Esto les hará desistir y se irán a volar a otra parte.



NIVEL 27

Un nuevo escenario helado... En su primera parte debes evitar un pasadizo peligroso en el que los picos son moneda corriente. Luego llegarán los perros, ¡momento oportuno para no despistarse y poner los pies en polvorosa!



NIVEL 28

Este es el último nivel en el que verás nieve. En este lugar te encontrarás a todos los monstruos reunidos para hacerte una fiestecilla de despedida en agradecimiento a haber contribuido con los acontecimientos de la región! A su manera claro... ¡Espero que la recepción no se eternice demasiado!

Otro cañón. Esta vez lo utilizarás para propulsarte en la "StratoCosMosgoyonosPhera" y poder buscar importantes elementos desperdigados por ese lugar. ¡No te olvides de cogerlos, porque son muy útiles para finalizar el juego!

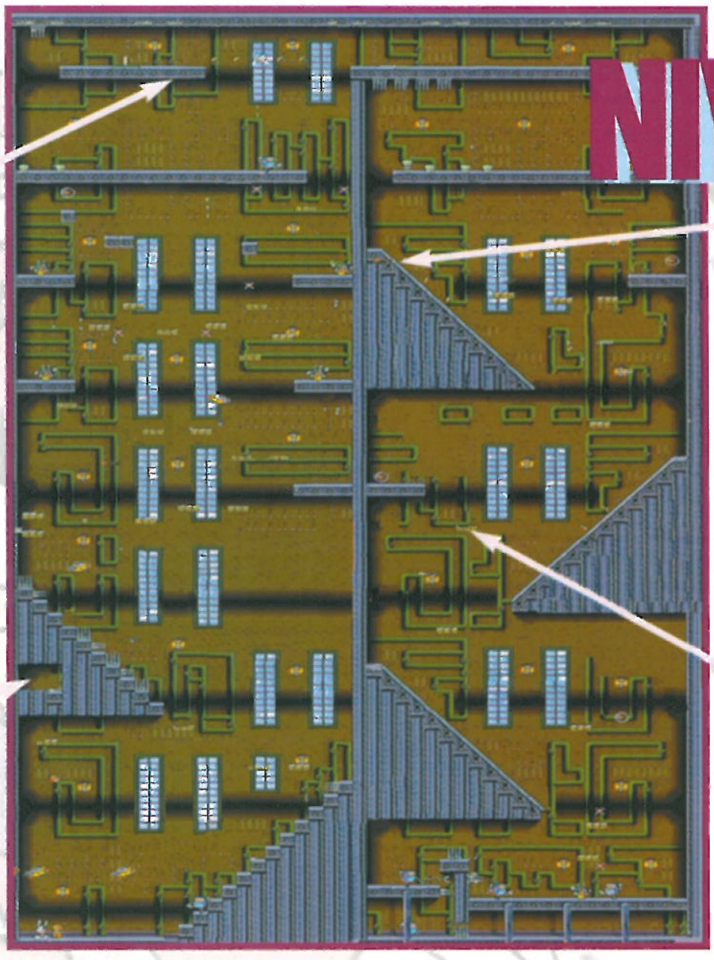
En esta última parte del juego podrás volver a propulsarte con este cañón, y darte una última vuelta por las estrellas.

NIVEL 29



¡Tendrás que luchar contra Hamton! Su arma consiste en un peligroso aspirador de conejos... En cuando comience a mover su peligroso artilugio, sitúate lo más alejado que puedas de él. Al cabo de un cierto tiempo, el aspirador se detendrá, momento que debes aprovechar para saltar sobre el cubo de hielo y abalanzarte sobre el científico loco. Luego ponte al otro lado del aspirador quedándote en la esquina para evitar las bombas que el lanzará terriblemente enfadado! Tendrás que repetir varias veces esta operación, pero finalmente conseguirás deshacerte del científico loco.

NIVEL 30



Para conseguir pasar al otro lado de este enorme foso puedes propulsarte mediante el cañón gigante que tienes junto a ti. De un solo golpe estarás en el otro lado.

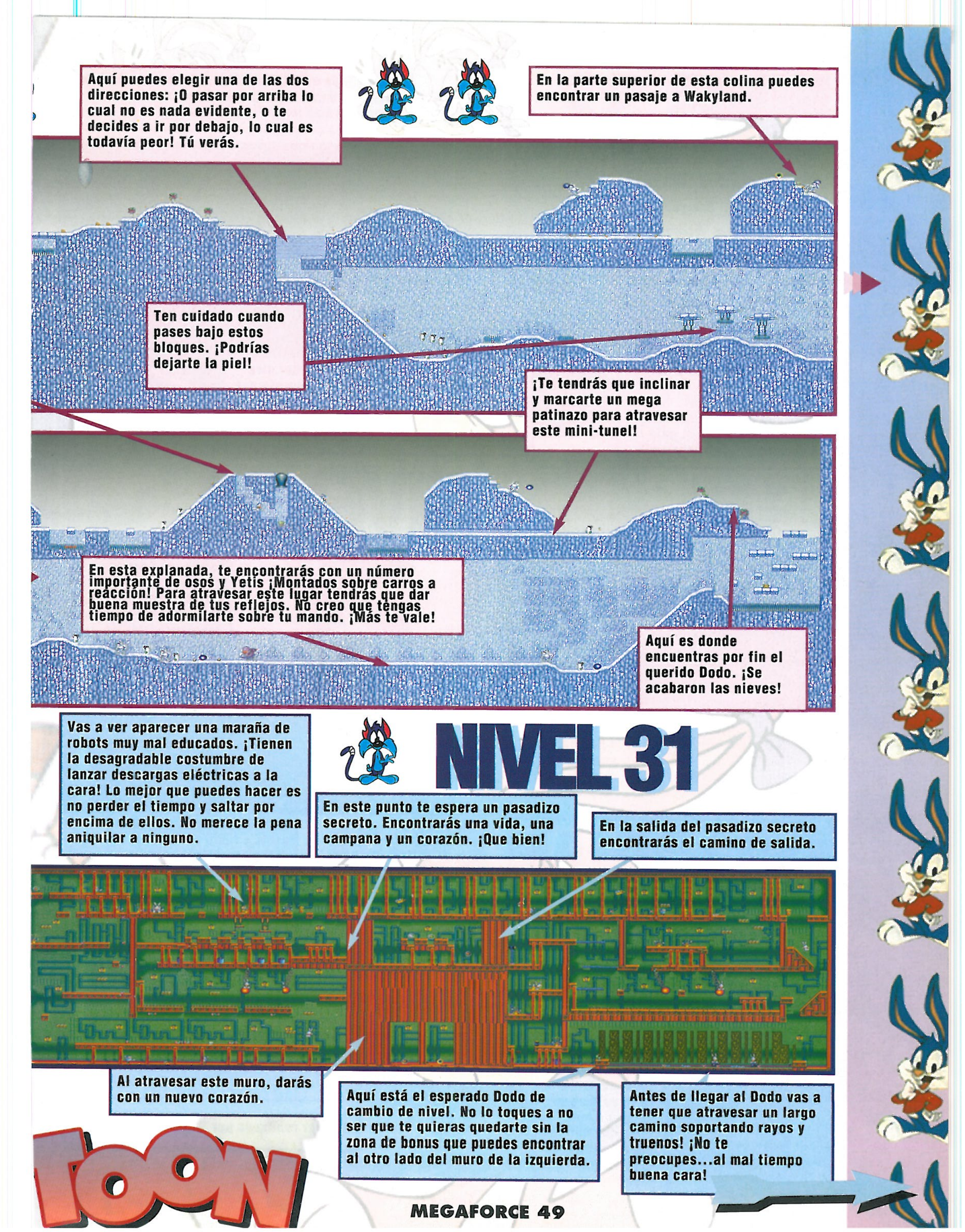
En la vertical de tu posición hay una vida extra. Si saltas sobre la cabeza del pequeño robot amarillo que viene hacia ti, podrás cogerla.

En esta cuesta, empezarás a coger carrerilla lanzándote ladera abajo, a partir de la mitad de la primera pendiente. ¡Aterrizarás sobre unas plataformas que directamente te conducirán a un corazón!

¡Haz lo mismo que en la primera cuesta, y lograrás recoger un nuevo corazón!

Ahora estás francamente cerca de Montana Max. ¡Dentro de cinco niveles te las vas a tener que ver contra él! Este nivel me parece que va a acabar por marearte un poco. Hay muchos robots guerreros, afiladísimos pinchos de acero, y esferas eléctricas...





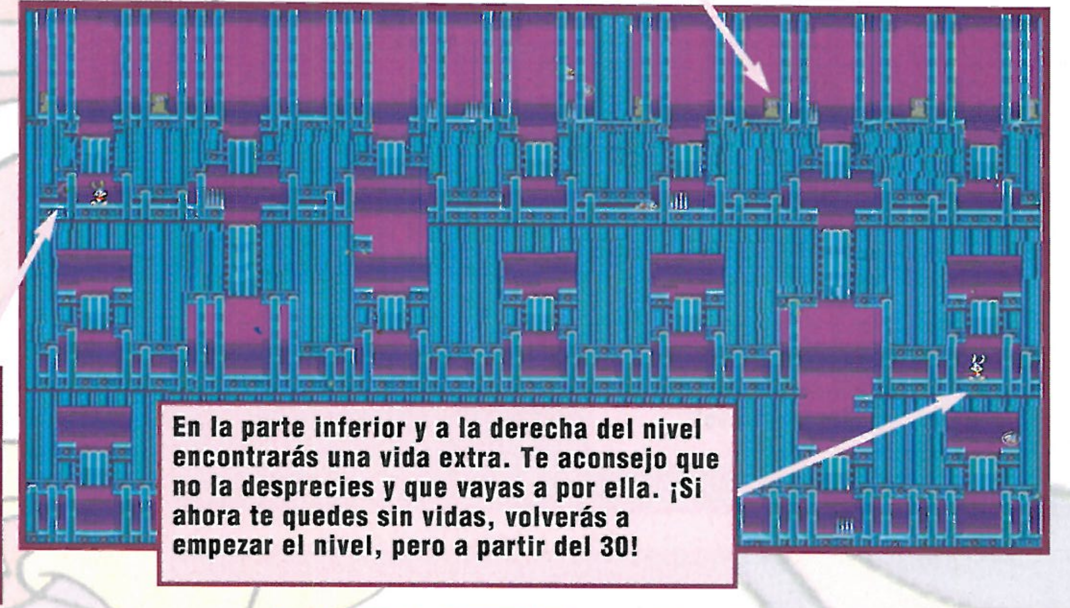
Aquí puedes elegir una de las dos direcciones: ¡O pasar por arriba lo cual no es nada evidente, o te decides a ir por debajo, lo cual es todavía peor! Tú verás.
En la parte superior de esta colina puedes encontrar un pasaje a Wakyland.
Ten cuidado cuando pases bajo estos bloques. ¡Podrías dejarte la piel!
¡Te tendrás que inclinar y marcarte un mega patinazo para atravesar este mini-tunel!
En esta explanada, te encontrarás con un número importante de osos y Yetis ¡Montados sobre carros a reacción! Para atravesar este lugar tendrás que dar buena muestra de tus reflejos. No creo que tengas tiempo de adormilarte sobre tu mando. ¡Más te vale!
Aquí es donde encuentras por fin el querido Dodo. ¡Se acabaron las nieves!
NIVEL 31
Vas a ver aparecer una maraña de robots muy mal educados. ¡Tienen la desagradable costumbre de lanzar descargas eléctricas a la cara! Lo mejor que puedes hacer es no perder el tiempo y saltar por encima de ellos. No merece la pena aniquilar a ninguno.
En este punto te espera un pasadizo secreto. Encontrarás una vida, una campana y un corazón. ¡Que bien!
En la salida del pasadizo secreto encontrarás el camino de salida.
Al atravesar este muro, darás con un nuevo corazón.
Aquí está el esperado Dodo de cambio de nivel. No lo toques a no ser que te quieras quedarte sin la zona de bonus que puedes encontrar al otro lado del muro de la izquierda.
Antes de llegar al Dodo vas a tener que atravesar un largo camino soportando rayos y truenos! ¡No te preocupes...al mal tiempo buena cara!
TOON



NIVEL 32

¡Este si que es un nivel extraño! Para salir de él, tienes que utilizar una puerta. ¿Si pero cual de ellas? Lo único que tienes que hacer es no equivocarte!

¡Al final de esta zona, en la que varios máquinas intentarán machacarte contra el suelo, encontrará un magnífico corazón!



Esta es la puerta que hay que utilizar para salir del nivel. Procura no equivocarte: Hay tal cantidad de ellas, que sin quererlo mete uno la pata (¡de conejo se entiende!).

En la parte inferior y a la derecha del nivel encontrarás una vida extra. Te aconsejo que no la desprecies y que vayas a por ella. ¡Si ahora te quedes sin vidas, volverás a empezar el nivel, pero a partir del 30!

NIVEL 33

De nuevo un tierno y precioso corazón que te espera pacientemente.

Estos engranajes son de todo menos lógicos. Giran una vez a la derecha, y otra a la izquierda, el otro se pone de repente a girar al otro lado.., ¡En definitiva, no son nada previsibles!

Este es el segundo interruptor que tienes que encender en este nivel. Al hacerlo, aparecerán varias plataformas que son necesarias para la ascensión.

En la posición en la que estás y justo debajo, verás un corazón. Déjate simplemente caer contra el muro.

GUARDIAN FINAL

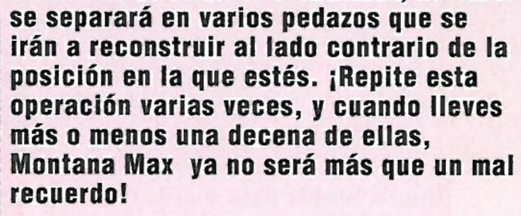
Elmyra



Al final del nivel 32 te encontrarás con Elmyra. tendrás que correr a tope a través de un montón de pasillos que te llevarán al próximo nivel. Si te llega a cazar, solo te queda una cosa por hacer: ¡Volver a empezar el nivel!

Montana Max

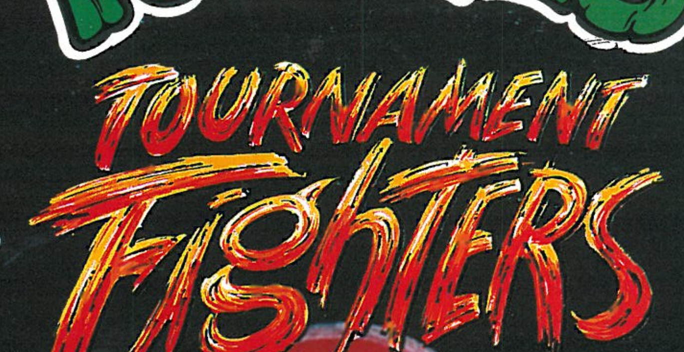
Montana controla un robot gigante. Para luchar contra él tendrás que hacer lo siguiente: Cuando dispare su láser, efectúa un par de saltos que te permitirán alcanzar su cabeza. al alcanzarla, el robot se separará en varios pedazos que se irán a reconstruir al lado contrario de la posición en la que estés. ¡Repite esta operación varias veces, y cuando lleves más o menos una decena de ellas, Montana Max ya no será más que un mal recuerdo!



Dossier realizado por MANU y DANBOSS

TINY TOON

"Desde el Mundo de Fantasía de Michaelangelo...
hasta la Ciudad Futurísta de Donatello, las Tortugas viajan en el tiempo hacia otra dimensión, en el más moderno juego de lucha."





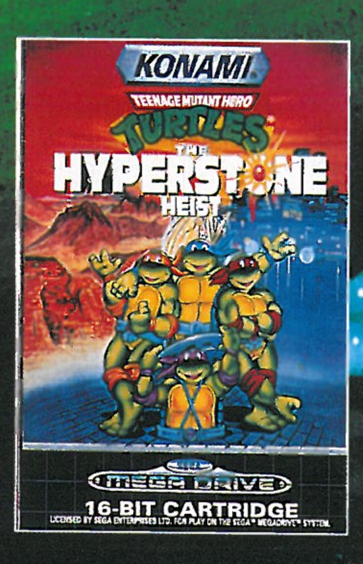
















KONAMI



ROAD A

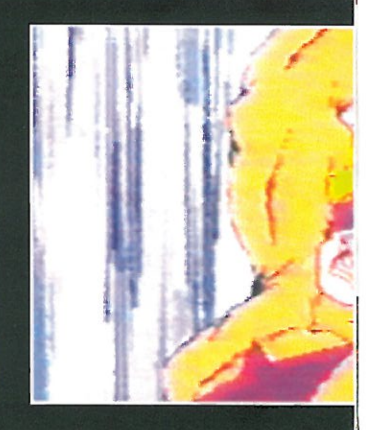
Seguro que cualquiera de nosostros ha jugado alguna vez a policías y ladrones, haciéndose pasar por "superduro", de los que llevan motos o coches fabulosos... ¿Y quién no ha querido estar en el papel de un detective del tipo Miami Vice, sobre todo por el descapotable que lucen sus protagonistas?

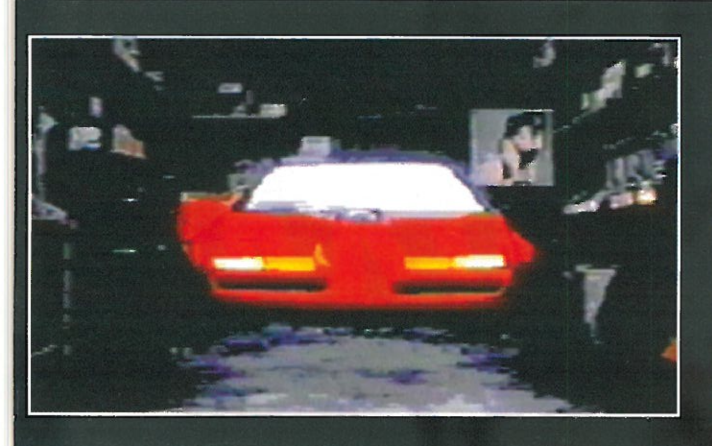
Pues ahora es tu oportunidad de convertirte en uno de los mejores agentes de las fuerzas especiales del FBI, pilotar un vehículo blindado y algo "trucado" y acabar con la banda de malhechores que está sembrando el terror con sus coches y sus delitos. Así devolverás la paz a la nación, vengarás la muerte de tu mujer y, de paso, disfrutarás de unos gráficos, un sonido y una serie de carreras realmente de impresión.

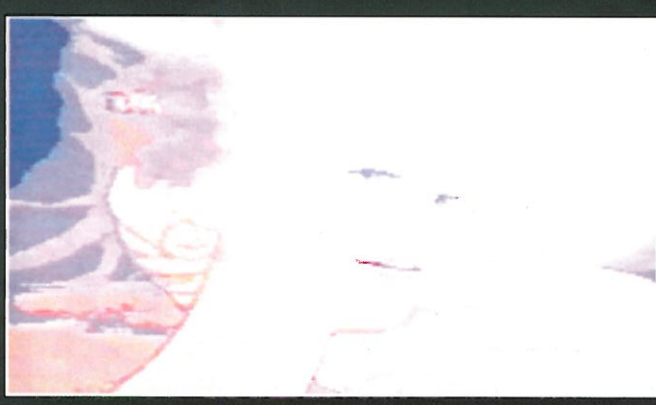
La historia se remonta unos años atrás, cuando el país se vio invadido por bandas de criminales motorizados que robaban e incluso mataban a cualquier inocente. El FBI tomó cartas en el asunto y creó una patrulla especial de carreteras, la MATF (algo así como fuerza móvil blindada), con los agentes mejor entrenados y los pilotos más experimentados. Uno de sus objetivos principales era perseguir a los miembros de la red RRR, la banda más peligro-

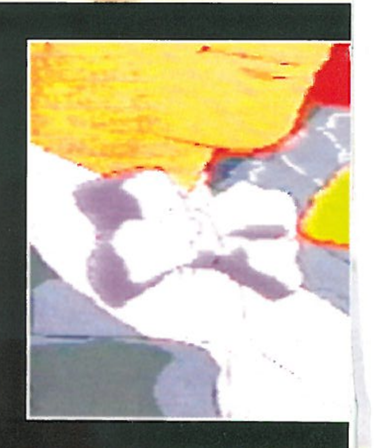












VENGER

sa
de todas por el número de muertes que había causado, y dar captura a su cabecilla, una mujer.

Tu destreza te convirtió en pieza fundamental para la MATF y gracias a ti gran parte de la red RRR se vio entre rejas. Pero, evidentemente, los criminales nunca olvidan, y al cabo de un tiempo se tomaron la revancha. Cuando te disponías a tomarte unas vacaciones (mejor dicho, unos días de luna de miel) con Cindy, la RRR te tendió una trampa y Cindy murió en el accidente. A partir de entonces, tu única idea era destruir a todos sus miembros y vengarte, en especial, en la mujer que había detrás de toda la historia.

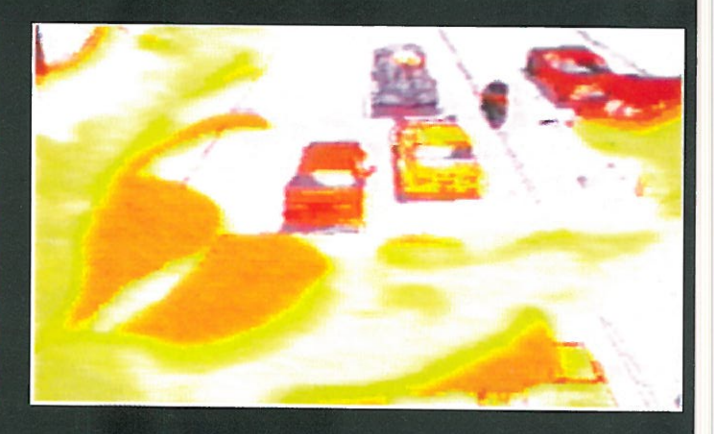
Unas pesquisas, unas pistas sobre los escondites de la banda, unos pequeños cambios en el motor y la suspensión de tu coche... Todo está listo para iniciar una aventura que te llevará por un montón de circuitos y te hará enfrentarte a un sinfín de enemigos y obstáculos.

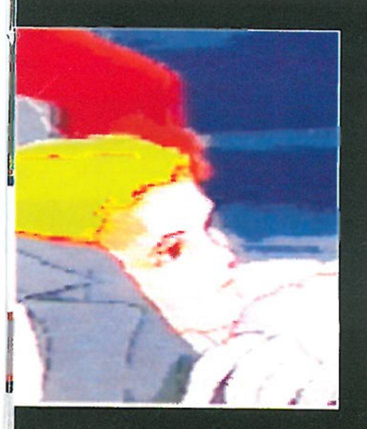
Distintos escenarios

Como juego en CD-ROM que es, Road Avenger te hace disfrutar de un sonido estéreo excelente (y muy, pero que muy







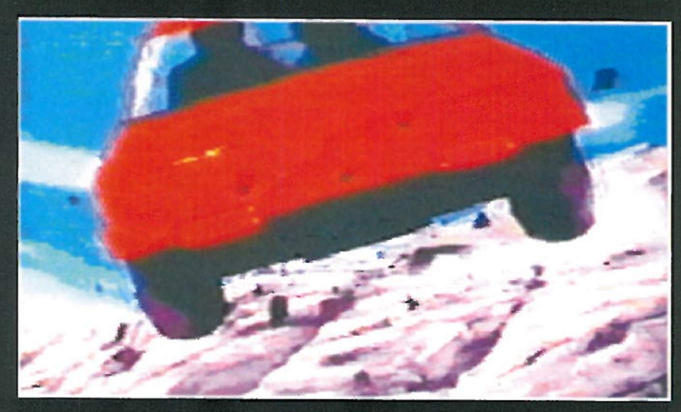














realista) y de unos gráficos en general muy buenos y en algunos momentos imponentes, tanto que pareces ser el protagonista real de una película de dibujos animados. Hay diez escenarios diferentes donde se desarrollarán las carreras más desenfrenadas y donde, si no tienes cuidado, sufrirás los choques más espectaculares de todos los que has tenido nunca.

El primer encuentro con la RRR se produce en una carretera que circula por la costa. Aquí no hay muchos enemigos: un par de choches a los que tienes que apartar del camino y una barricada, pero hay unos cuantos obstáculos: los ciclistas, el vestíbulo del hotel, los que pasean en bote, los bañistas que se apartan aterrorizados...

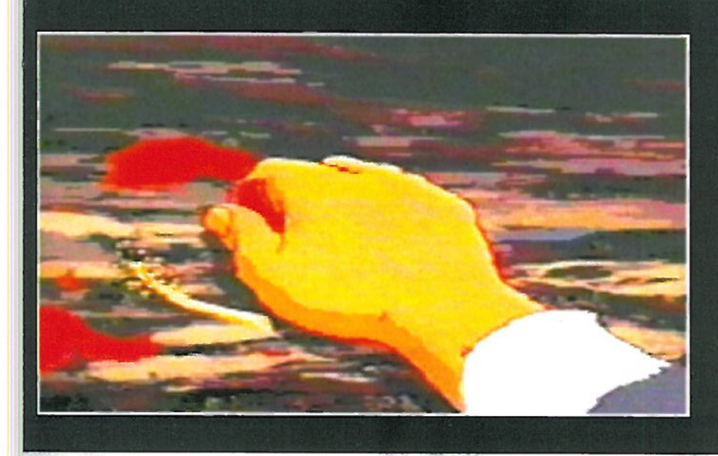
En el segundo nivel el camino se estrecha -es un cañón- y las cosas se complican. ¡Te tiran piedras e incluso un helicóptero te dispara!

La tercera etapa se denomina Freeway Firefight y tiene de todo, desde barriles y manchas de aceite hasta fuego.

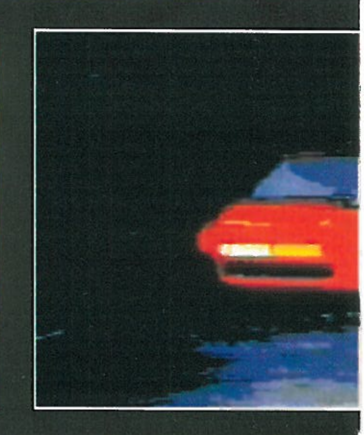
Cajas apiladas, pasos angostos... Estás en una fábrica, a punto de descubrir dónde fabrica armas la organización.

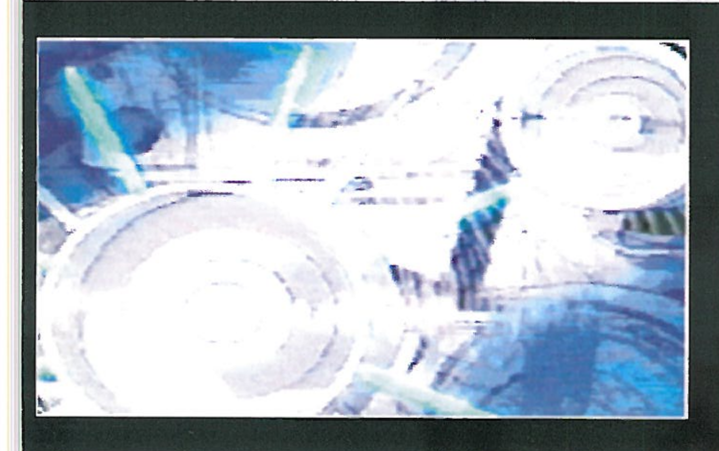
El quinto nivel te lleva por un río, un parque y un hotel antes de devolverte a la carretera que te llevará, ya en el nivel seis, a través de un bosque que acaba en un puente dinamitado.

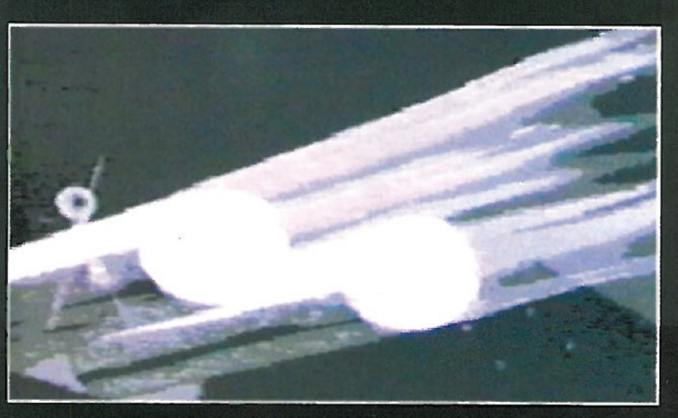
Sólo un loco se metería en las cloacas, y como tú estás bastante loco, te metes en el séptimo nivel para capturar a los malhechores que intentan dejarte encerrado.



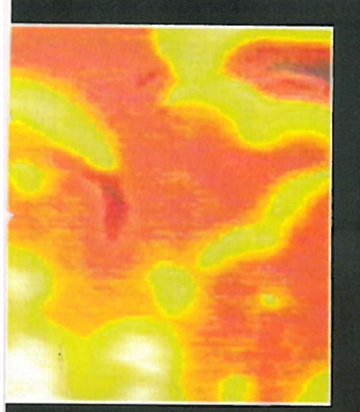
















El octavo nivel te reserva algo especial: cosechadoras y otras maquinarias agrícola, granjeros agresivos, una plantación de cereales, establos... vamos, todo un paseo por el campo, con vaquitas incluidas.

Y por fin llegas a la ciudad, con sus coches inocentes, sus paseantes, sus centros comerciales... Este nivel 9 te lleva al último, que es la lucha final contra los miembros de la RRR, sin vehículo que te proteja.

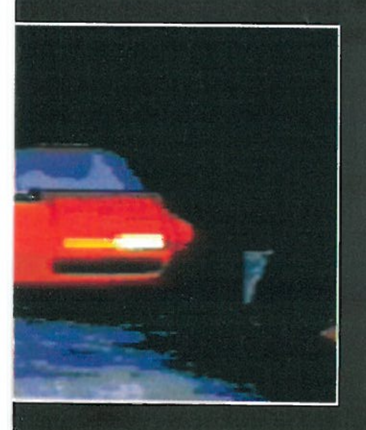
Cómo jugar

En cuanto sales del garaje no tienes otro objetivo que el de eliminar a los enemigos, dándoles por detrás, haciéndoles que choquen con alto, apartándoles del camino o incluso llevándoles a una trampa, eso sí, respetando a los vehículos inocentes y a los transeúntes.

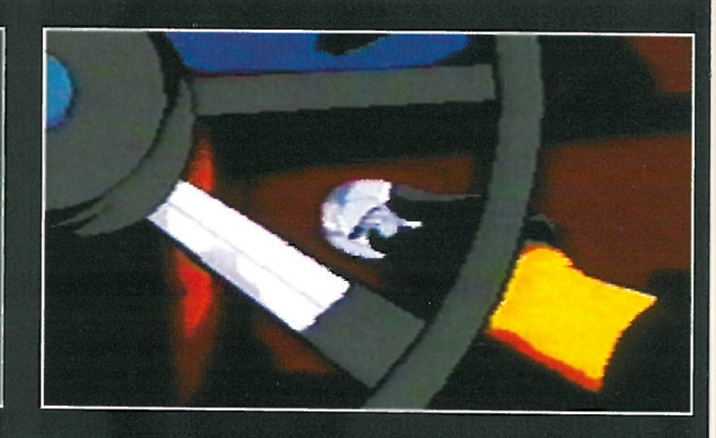
Te recomendamos que comienzes en el nivel sencillo hasta que tengas más práctica, ya que en éste nivel el juego te indica hacia dónde ir, dónde y cuándo frenar, dónde acelerar..., mientras que en el nivel difícil careces de cualquier ayuda. En ambos, de todas formas, tu respuesta debe ser inmediata.

Por lo demás, el juego no tiene mucho que contar: cada maniobra te da puntos, cada etapa completada también (mejor si es en un solo intento), puedes cambiar los controles de freno y turbo, elegir nivel de dificultad, seleccionar cuántas oportunidades quieres tener (1 a 5) y usar los 3 Continúa.

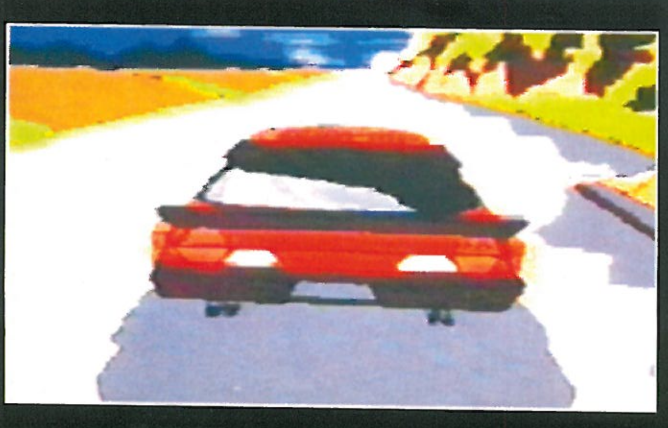
E. Hernández

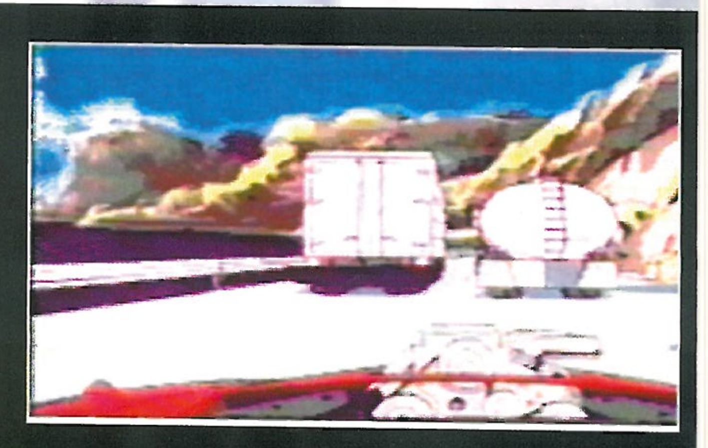














Desde el comienzo te las tienes que ver con vehículos de gran tamaño y, lo que es peor, con cargas peligrosas.



Tras el acantilado viene una pequeña fase por el bosque. El camino es estrecho, pero no hay muchos enemigos.



Bueno... hemos dicho que no hay muchos pero alguno sí hay. Vira rápido porque el camino es demasiado estrecho para él.



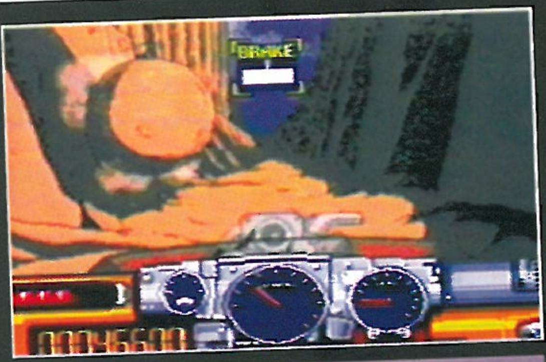
Te presentamos a uno de los malhechores motorizado; abundan en el juego, de modo que ten cuidado porque son muy rápidos.



Si obedeces las indicaciones a tiempo, casi anticipándote a ellas, lograrás echar del camino al enemigo y acabar el nivel.



Acabas de salir de un viraje y, con el coche aún tambaleándose, ya tienes que hacer frente a otro camión.



Tan pronto como veas que la roca se desprende de la pared, pisa el freno o estarás perdido.



Este es el principio de una secuencia bastante espectacular, aunque si tienes vértigo, no te la recomendamos.



El helicóptero te ataca en el acantilado, as que ten cuidado con el y mantente mu pegado a la pared para no caer.



Esta es la pantalla que te iindica que has limpiado un nivel y que pasas al siguiente, donde nuevos peligros te esperan.



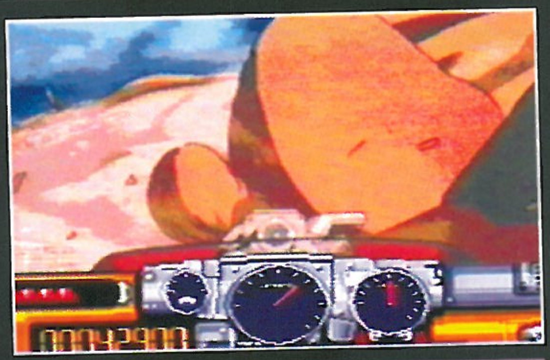
Entras en el segundo nivel y... ¿qué te encuentras? Más coches, un acantilado y unos tipos a los que debes apartar.



Estate muy atento a las flechas indicadoras, sobre toco en esta parte de la ciudad, o los transeuntes lo lamentarán.



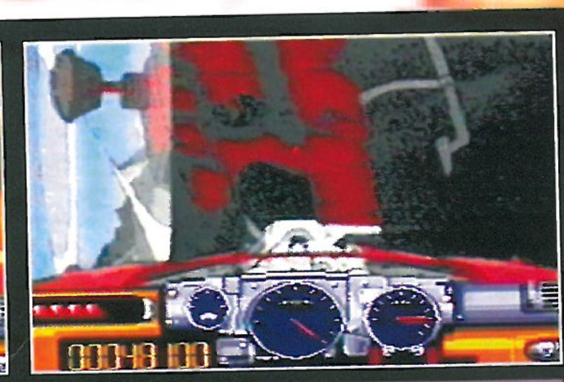
Mucho ojo con la pala, vigila que no te caiga encima. Quizás el modo turbo te saque del apuro fácilmente.



Usa con mucha cabeza el freno y el acelerador en el acantilado, pues un volantazo es casi la peor elección.



Estás en un camino lleno de piedras y polvo, lo más útil es el turbo para adelantar a los enemigos.



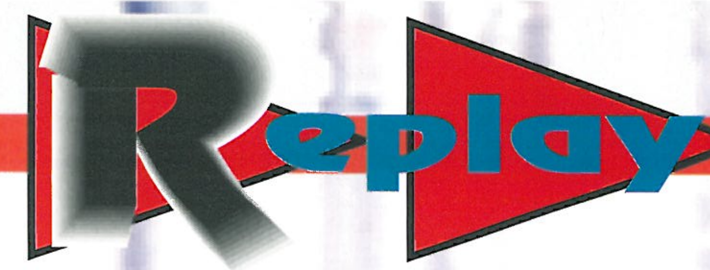
Estás a punto de salir disparado hacia delante y chocar con el helicóptero. Gira a la izquierda lo más deprisa que puedas.



No hace falta que te advirtamos sobre el peligro que corres. Tus respuesta inmediata a las flechas será tu salvación.

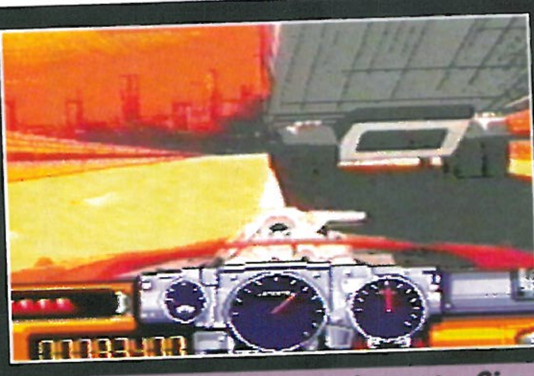


Desde el borde del precipicio contemplas cómo arde el vechículo de tu último enemigo. Otro nivel completado.





No te fíes del camión. Al principio se acerca despacio pero si te descuidas se te echa encima en un instante.



A esto nos referíamos precisamente. Gira y avanza hasta que salgas de debajo del camión.



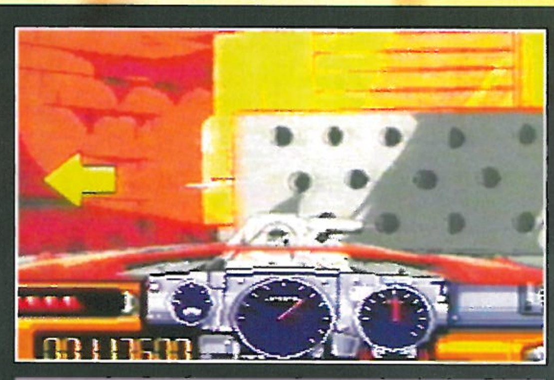
Una preciosa vista de tu deportivo, una vez que te ves libre de los camiones que invadían la carretera.



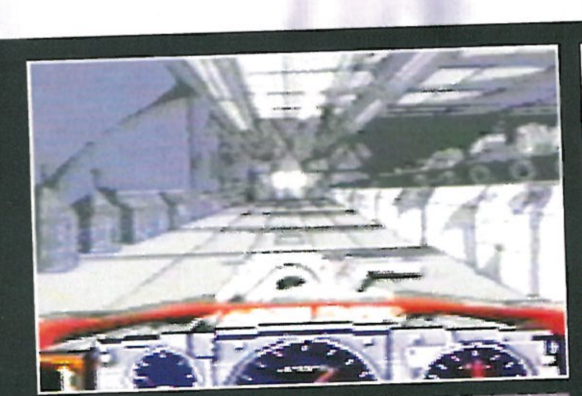
Prepárate porque viene un trazado difícil, lleno de obstáculos y enemigos. Necesitarás toda tu concentración.



Sólo un milagro te podía librar de los bidones. Estaban justo enfrente y al llegar a ellos debías girar a la izquierda.



En las mismas callejuelas encuentras camiones enormes contra los que no debes chocar. Date prisa en girar.



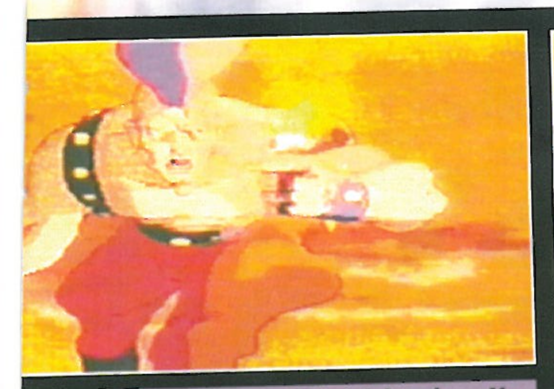
Un túnel siempre es un lugar acogedor, aunque algo claustrofóbico. De todas formas es ancho, no tendrás problemas.



No de dejes cegar por la polvareda y gira a tiempo a la derecha. De otro modo te empotrarás donde no debes.



Vas a pasar una prueba de fuego: pasa entre dos coches sin rozarlos y sin girar puesto que tienes que dirigirte a...



En realidad no te ves libre del todo... Un inidividuo salta encima de tu coche con cara de pocos amigos.



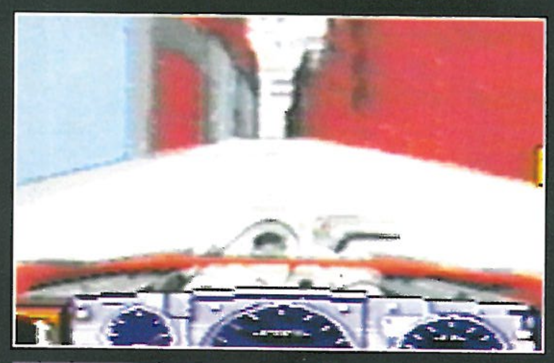
Tienes que echarle de tu camino cuanto antes o te verás atrapado, perderás puntops, tiempo y quizás la vida.



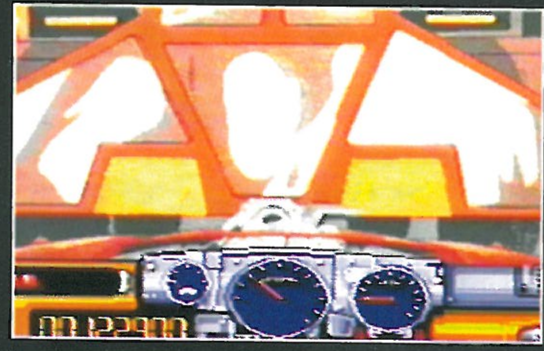
Al parecer, has terminado un nivel más y puedes llegar al siguiente. Pero antes relájate y contempla la puesta de sol.



Ya te hemos avisado de que esta fase no es fácil. Apenas se ve la flecha a la que debes responder girando y... así pasa.



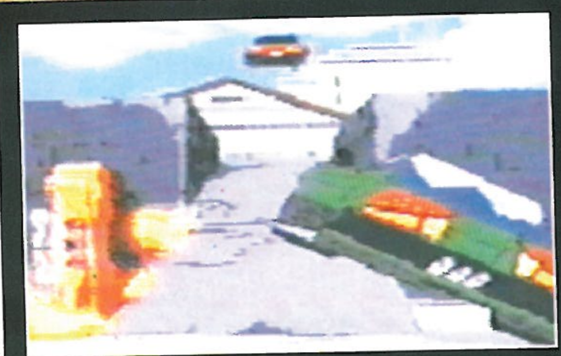
Cambias de escenario aunque te mantienes en la gran ciudad, en una zona industrial. Ojo a los vehículos de carga.



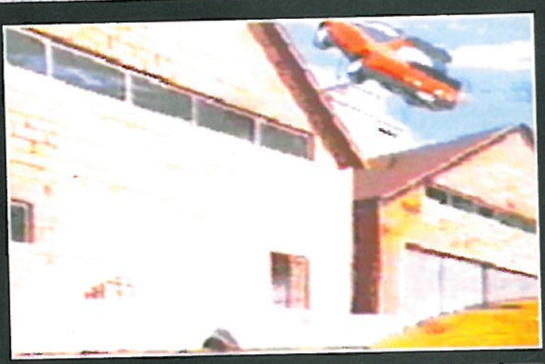
Vas de frente contra el obstáculo, gira pero cuidado con la gente inocente, no debes hacerles daño.



... a este punto por el que casi no puede ir una moto. La velocidad es esencial para dar el gran salto.



Si consigues abrirte paso y encaminar el coche por el angosto pasaje, podrás ver una escena así.



Al final vas a resultar bien parado, los otros coches han volcado y tu caes recto sobre una zona llana.



Uno de los detalles que más se agradecen en Road Avenger es que tienes distintas vistas como ésta del morro de coche...



O esta otra que te ofrece una imagen completita de todo el entorno. El humo es "sólo" un tipejo que te buscó las vueltas.



Vuelven a aparecer criminales con unas monturas casi tan veloces y tan poderosas como tu propio coche.



Es basante desagradable ir a partando cuerpos con el vehículo pero... ¿qué otra cosa puedes h acer?



Una vez dentro del edificio, vas a vivir una experiencia sin igual: perseguir a un motorista por unas escaleras.



¡Cuidado! Al final de las escaleras hay una cristalera enorme desde la que se ve el helicóptero. El suelo se ha terminado.



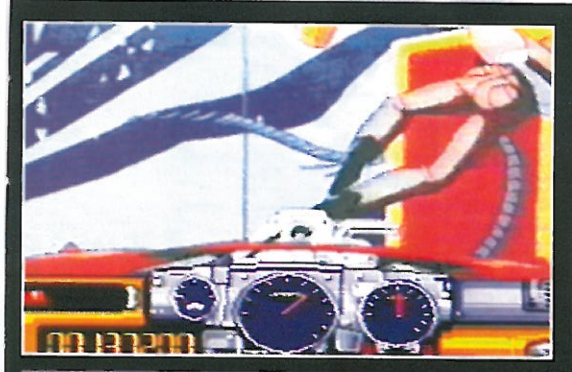
Un ambiente caluroso y polvoriento envuelven a esta fase. Por suerte, es corta y tiene una buena recompensa.



No era exactamente esta la recompensa, como puedes imaginar, pero en fin... la imagen merece la pena, ¿no?



Como colofón, un puente precario que casi no sostiene tu peso es tu escapatoria. Detrás de ti, la destrucción.


O empiezas a distinguir entre los malvados y los paseantes inocentes, o vas a tener problemas muy pronto.


Aquí viene una fase de lo más bucó lico: un paseo por el parque. Lo peor es que hay niños jugando, abuelitas andando...


Has conseguido dejar atrás el peligro. Ahora sigue de frente, te espera un recorrido bastante duro.


A tus enemigos les gusta eso de hacer barreras. Pero no van a poder detenerte de esta forma.


Como cualquier héroe de las películas de persecuciones automovilísticas, tú has podido saltar el vacío, tu enemigo no.


En el siguiente nivel entras de nuevo en un paisaje natural, aunque plagado de coches que no te dejan pasar.


Otro circuito urbano que se verá libre de todo ataque de la banda criminal a la que vas diezmando poco a poco.


Tendrás muchas ocasiones como ésta, en la que apenas puedes ver qué ocurre delante del morro de tu coche.

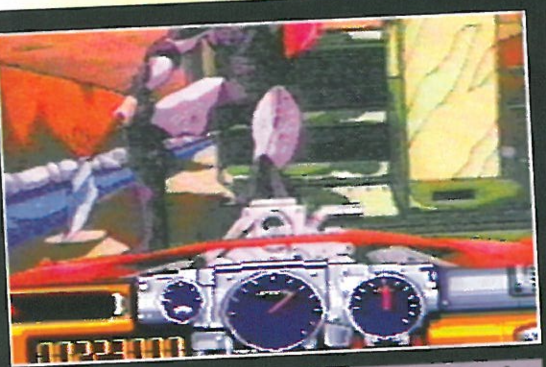

Pisa a fondo el acelerador (es sólo una expresión, claro) para pasar entre los coches antes de que te aplasten.



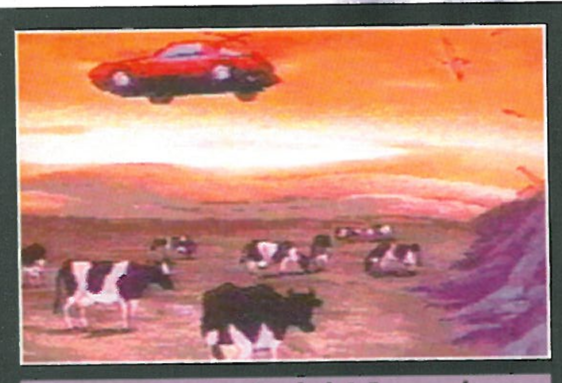
A veces te verás envuelto en choques en cadena o explosiones, y te encontrarás obstáculos que surgen de la nada.



Si sales vicorioso de la lucha anterior podrás cruzar el puente tranquilamente. Ten los ojos bien abiertos y lo lograrás.



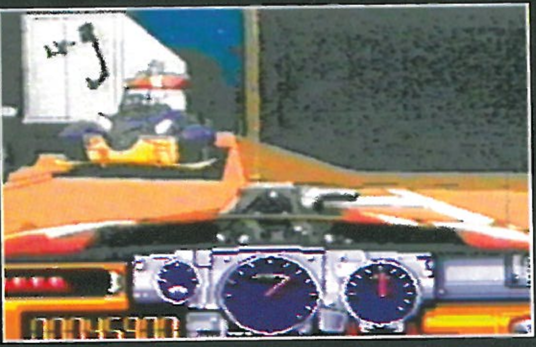
Los gamberros que no tienen vehículo propio se dedican a hacer de kamikaze, lanzándose sobre ti desde los camiones.



¡Impresionante, sin duda! Ese vuelo por encima de las vacas que pastan en el prado sólo lo podías hacer tú.



Creíste que te habías librado de todos los peligros, pues aún te faltan algunos, como este helicóptero que ataca de repente.



Si por esquivar al camión vas a chocar de frente con otro coche...¡menudo negocio! Esquiva a los dos y date prisa.



Este es un esbirro de la "gentil dama", y es precisamente tu verdugo. No parece que le caigas demasiado bien.



Con las fuerzas que te quedan, te lanzas contra el enemigo y le empujas contra su propio vehículo.



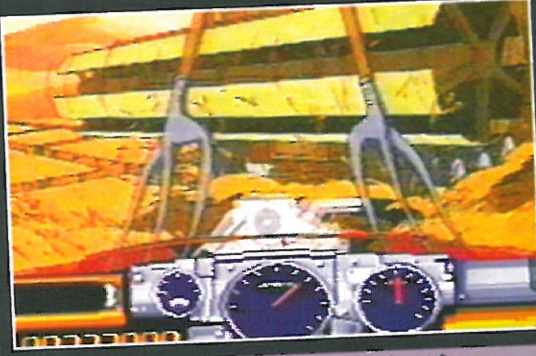
Aprovechando el instante de confusión, robas su vehículo y persigues a la jefa de la banda que ha huido en coche.



No te amedrantes ante este espectáculo de llamaradas apocalípticas. Mantén la sangre fría y el volante bien sujeto.



Has entrado en el territorio de los granjeros y vas a tenerlo difícil para salir sin recibir ni un rasguño.


O te quedas enganchado en el tridente, o te aplasta la cosechadora... o vete a saber qué más te puede pasar si no giras.


¡Vaya, por más que hiciste, tu coche ha acabado dando vueltas! No te preocupes, en el guión del juego está así.

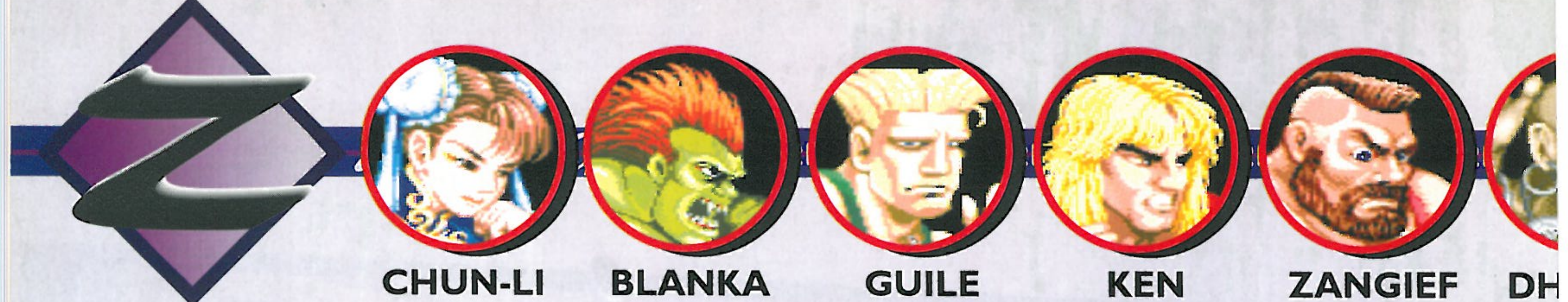

Estás malherido, o al menos aturdido, y parece que esto ablanda el corazón de esta mujer, cabecilla de la banda.


... Bueno, sólo parece. En realidad no tiene la menor intención de dejarte con vida. Por algo es la mala.


Tras unos instantes, la persecución acaba en un espectacular choque que deja ambos vehículos en muy mal estado.

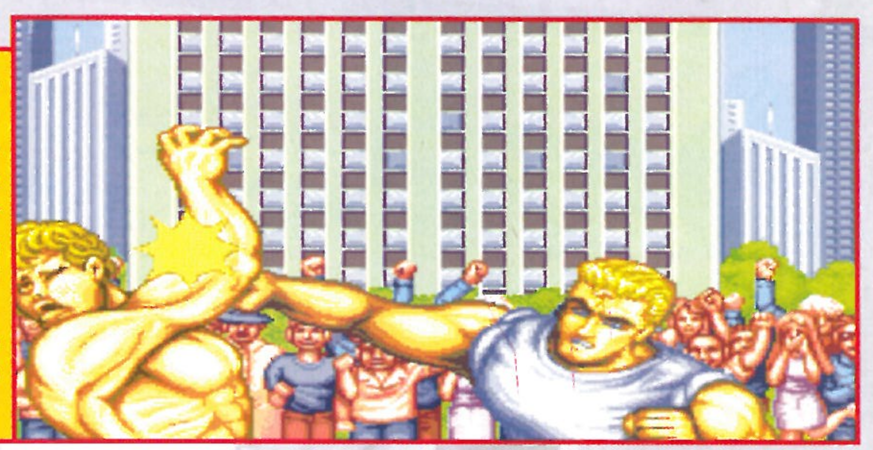

Por suerte para ti, has podido salir con vida. Pero no pueden decir lo mismo los malhechores, atrapados en los coches.


La pesadilla ha terminado. Has acabado con la banda de criminales y has vengado la muerte de tu amada.



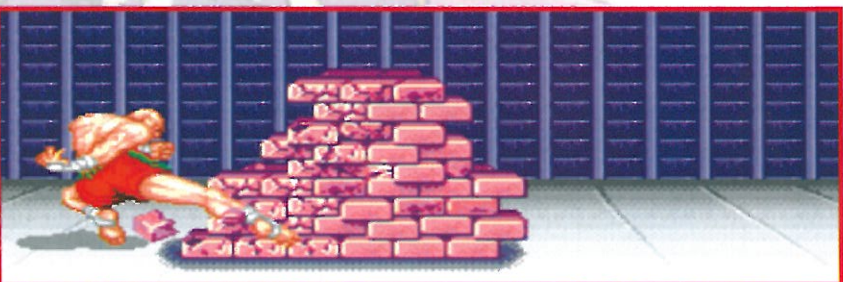
No, no estás soñando. ¡Ya llega de nuevo Street Fighter II, y además con su test... ¡Bieeennn! Ya tuvimos ocasión de ver recientemente en Mega Force una buena toma de contacto. ¡Leyendo esta última parte del dossier que podríamos titular "¡guarrazos para todos!" o "¡más madera, que aquí dan leña!", puedes acabar en K.O. técnico! Lo mejor es que nos pongamos manos al asunto y calentemos un poco el ambiente. Si practicas algún arte marcial, vete corriendo al armario y ponte tu kimono. ¡Si todavía no has intentado lo de la lucha libre, no te preocupes, el pijama vale perfectamente! ¡Y si tampoco tienes pijama, pues no pasa nada, a luchar desnudo! Ya están listos los ocho mejores luchadores, y los cuatro super campeones. ¡Solo faltas tu para completar el grupo de estas doce delicadas criaturas!

Cansado de luchar en tu país, y de no encontrar a ningún contrincante de tu talla, te vas de viaje por todo el mundo en busca de nuevos y emocionantes combates. ¡Es una decisión muy valiente, porque en el fondo no estás preparado para lo que te espera! Descubrirás nuevas técnicas de lucha. Lo que no está tan claro es que te quede cuerpo para poderlas luego utilizar...

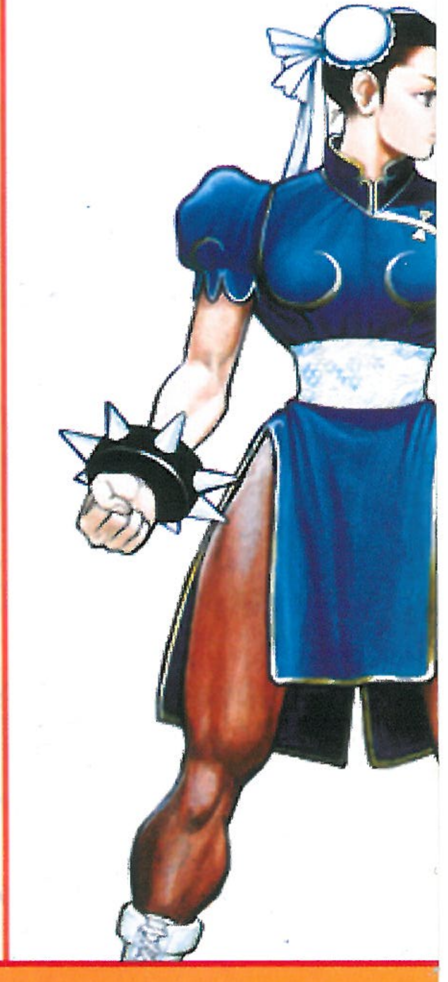


TRES COMBATES CRONOMETRADOS...













LAS OPCIONES Y LOS MODOS DE JUEGO...

Elige la fuerza del golpe de los luchadores y la rapidez de movimientos. Decide si quieres combates cronometrados, o ilimitados hasta el K.O. Por último decide la función de cada botón de tu mando. Puedes manejar uno de 3 o de 6 botones.

Los tres modos de juego...

1 - Un jugador contra todos los demás luchadores. Ponte en el pellejo de uno de los personajes del juego, (incluso los campeones), y empieza a viajar a todos los países. Las partidas son a dos mangas ganadas.

2 - Dos jugadores, uno contra el otro. Las partidas son también a dos mangas ganadas. Cuando acaba cada round, puedes cambiar de luchador, y elegir el lugar del combate. Podrás consultar todos los resultados en una pizarra. Si te quieres divertir de verdad, puedes equilibrar los duelos. Para ello, cambia la fuerza de tus golpes.

3 - Dos jugadores, uno contra el otro. Partida al primero que gane.

Modo competición: Cada jugador elige a 6 luchadores. El vencedor será aquel que consiga al menos 4 combates.

Modo de eliminatorias: Cada jugador elige el número de luchadores que va a controlar (de 1 a 6). El luchador que gana sigue jugando.



LOS OCHO LUC

RYU et KEN
Cuatro golpes especiales: Fireball / Dragon Punch / Hurricane Kick / Air Hurricane Kick
Hurricane Kick



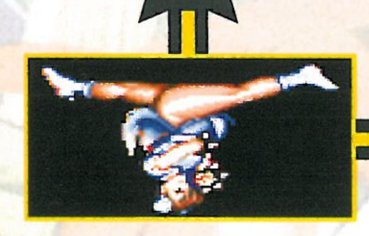


CHUN LI
Cuatro golpes especiales: Lightning Kick / Whirlwind Kick / Kikoken / Air Spinning Bird Kick













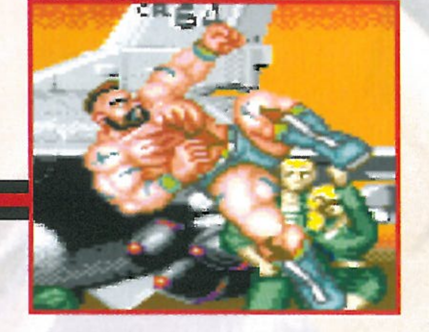




ZANGIEF
Tres golpes especiales: Spinning Clothesline / Spinning Pile Driver / Super Double Lariat







GUILE
Dos golpes especiales: Sonic Boom / Flash Kick













...CHADORES...



¡LOS MEJORES CON SUS PEORES ASPECTOS!

Ser humilde es una buena manera de comportarse ante la vida. Fíjate es todos estos personajes, estrellas invencibles en sus respectivos países, ¡no consiguen tenerlo tan claro aquí! Y pensar que se creían invencibles.... Los combates fuera de tu país pueden llegar a ser muy serios. Fíjate como están todos estos, la cara magullada, los dientes rotos, los párpados hinchados, la lengua partida..¡Un desastre que también te puede ocurrir a ti! Las derrotas son siempre difíciles de encajar, pero lo importante es extraer de ellas siempre una buena lección.

COMENTARIO

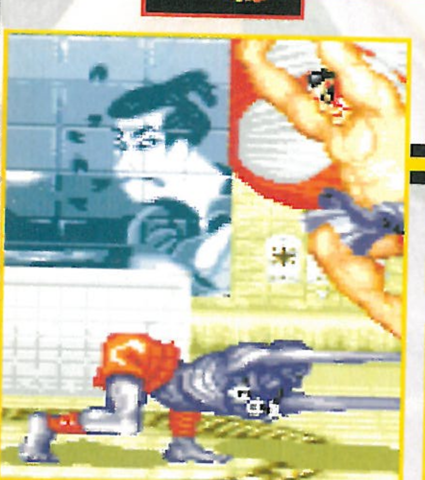
¡La adaptación a Megadrive de este fabuloso juego es un éxito total! Dispones de hasta 12 personajes contra los cuales jugar, con la posibilidad de funcionar en modo inverso. Los movimientos son fluidos, la velocidad queda determinada por el propio jugador, y también es posible seleccionar el nivel de dificultad. En esta versión se han añadido dos opciones totalmente inéditas: El modo "Group Battle" en el cual, cada uno elige de uno a seis luchadores para formar un equipo que lucharán en un combate a muerte. También hay una ventana, en la cual se pueden eliminar los golpes especiales del luchador que estés representando.

Solo hay un par de pequeños defectos: El sonido tiene una música demasiado aguda con algunos gritos a veces algo molestos. El grafismo tiene unos contornos que en ocasiones pueden resultar un poco gruesos. Pero bueno, no podemos quejarnos... desde luego, SFII nos ofrece diversión ilimitada, ¡y golpes para todos los gustos!

HONDA

Tres golpes especiales: Hundred Hand Slap / Sumo Head Butt / Super Sumo Press









BLANKA

Tres golpes especiales: Electricity / Rolling Attack / Vertical Rolling Attach





DHALSIM

Tres golpes especiales: Yoga Fire / Yoga Flame / Yoga Teleport





Street Fighter

BALROG

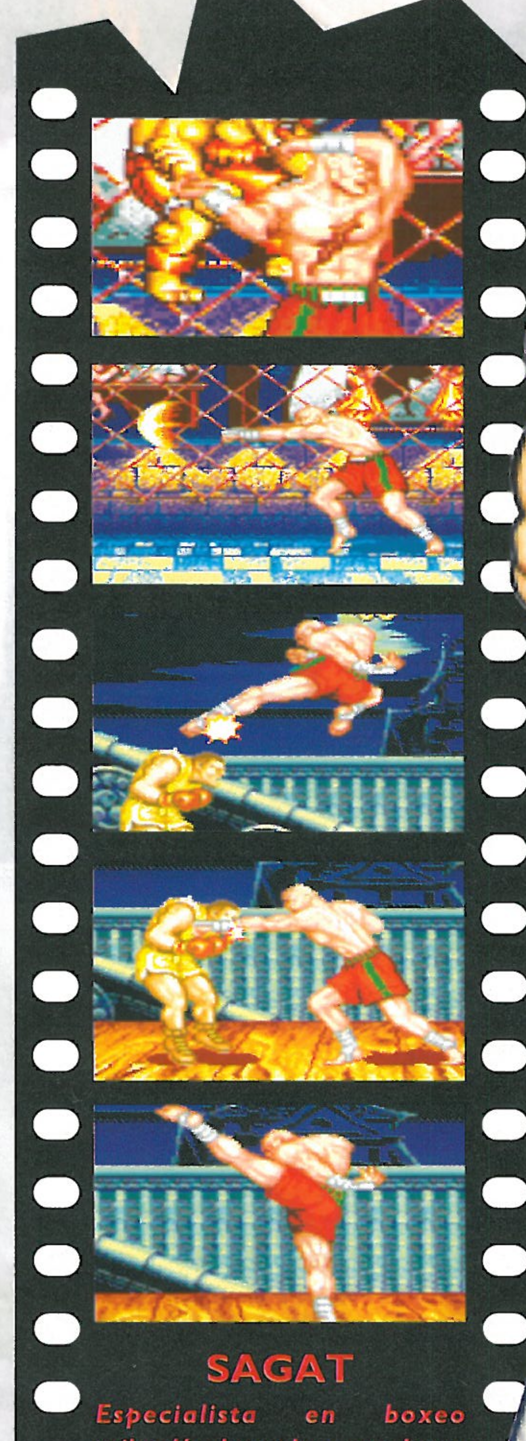
Especialista en boxeo. No necesita utilizar sus piernas para acabar con cualquier contrario. Bueno eso es lo que él cree... Tiene tres golpes especiales: Turn Punch / Dash Punch / Dash Uppercut.











SAGAT

Especialista en boxeo tailandés, los golpes que lanza con sus tibias son demoledores, e incluso con un solo ojo, su precisión es implacable. Maneja cuatro golpes especiales: Tiger Shot / Ground Tiger Shot / Tiger Uppercut / Tiger Knee.



LOS CUATRO ASES

BISON

Su estilo no recuerda ningún otro arte marcial, lo que no quiere decir que sea menos peligroso que los demás. Su técnica es sencilla pero contundente, y de una eficacia total. Tres golpes especiales: Psycho Crusher / Scissor Kick / Head Stomp















VEGA

Su mascara le protege la cara contra determinados golpes. ¡Es todo un señorito! Sus garras le permiten causar profundas heridas a todo aquel que pretenda acercarse más de la cuenta... Tiene tres golpes especiales: Rolling Claw / Claw Dive / Air Suplex.

* MEGADRIVE *

STREET FIGHTER II'

SONIDO



Los ruidos no estÆn a veces sincronizados respecto a la acci n. Tiene demasiados agudos.

GRAFICOS

Los contornos de los personajes son algo espesos.



ANIMACION



La fluidez es perfecta en todos sus movimientos

MANEJABILIDAD

Independientemente del mando elegido, los golpes especiales se efectœan sin problemas.



LUCHA

EDITOR : CAPCOM
TAMAÑO DEL CARTUCHO : 24 MB
GENERO : LUCHA
DIFICULTAD : MEDIA
NIVEL DE DIFICULTAD : 8
NUMERO DE NIVELES : 12
NUMERO DE JUGADORES : 1 o 2
PASSWORDS : NO
CONTINUAR PARTIDA : SI

- \+ Una adaptación a Megadrive excelente.
- \+ Las nuevas opciones están muy logradas.
- \+ La manejabilidad es de primera.
- \+ 12 elecciones distintas de personajes.
- \- ¡No pongas el sonido demasiado fuerte!

95%

El juego tiene hasta tres tipos de personajes distintos: Los viajeros, los "leaders", y los héroes. En el centro de la pantalla puedes ver un buen pedazo de imán Papal que es útil para influenciar a tu pueblo.



Vista en pantalla completa. Es muy agradable y práctica.

Zeus, padre de todos los dioses ha tenido siempre cierta debilidad con las mujeres mortales. ¡Ellas le han dado muchos hijos, pero ninguno tan complicado y exigente como tú!. Si de verdad quieres hacerte un hueco en el monte del Olimpo, tendrás que enfrentarte contra los adversarios elegidos por Zeus, y en los lugares también seleccionados por él. Encarnarás el papel del jefe de una pequeña tribu de ignorantes que se enfrentan a los elementos de la vida y de la muerte (Agua, Tierra, y Fuego). Usa sabiamente tus poderes y ayuda a que el pueblo sobreviva, a que crezca, que construye grandes ciudades y crear fuertes ejércitos que puedan destrozar a todo aquel que se ponga por delante. Reúne tus fuerzas, crea tempestades y maremotos para devastar los territorios enemigos. Obtendrás la victoria y el respeto de los Dioses. ¡Este es tu destino!



Si eliges el modo "conquista", debes conseguir conquistar una serie de mundos (hasta 1000) para llegar a enfrentarte con Zeus, y ganarte tu sitio en el monte Olimpo. Existen varios tipos de paisajes: nieve, desierto, barro, y terreno fértil. Si utilizas el modo "personalizado", podrás editar el mapa, plantar árboles, añadir rocas, modificar las opciones para cada campo... ¡En una palabra, es auténticamente genial!



¿Que Dios quieres ser? Inventate un nombre, elige su apariencia (ojos, boca, cabellos) para determinar su comportamiento y asignale sus cinco puntos de experiencia sobre los seis que puedes elegir: población, vegetación, fuego, agua, tierra, aire). ¡Cada elemento ofrece poderes distintos!



COMENTARIO

Hay muchas opciones. El grafismo está mucho más cuidado que en la primera versión. Populous II es el modelo de los juegos de estrategia para consolas. Puedes elegir entre ser Dios del Mal o Dios del Bien. Podrás modificar la cara del Dios que representes. La boca podrá ser agresiva o sonriente, la mirada severa o calurosa, los cabellos largos o cortos, en definitiva, muchas variantes que permiten definir al Dios que deseas encarnar. Mediante una vista de pájaro sobre el mapa, podrás definir y alterar el paisaje a tu gusto (como en la primera versión). Los defectos: La música sencillamente no existe, y la manejabilidad es desesperante. No esperes escuchar ninguna bella melodía que te haga más agradables los momentos de reflexión (¡que pueden llegar a durar varias horas!). No sabemos si ha sido hecho intencionadamente o no, pero en cualquier caso no es mala idea escuchar un CD en tu cadena HI-FI. ¡Este juego es bárbaro!, pero para los sordos, (y yo ya casi lo estoy).



En los castillos existe un alto nivel tecnológico. (Armas sofisticadas). La población de esos sitios aumentará rápidamente.





1) Mapa del mundo
2) Mapa ampliado
3) ¿Que puedes hacer?
- Efecto población (Elevar o bajar un terreno, expandir la peste...)
- Efecto vegetación (plantar un bosque, un champiñón, crear un vergel...)
- Efecto tierra (carretera, muro de cenizas, temblor, Erupción...)
- Efecto aire (rayo, tornado, tempestad, huracán...)
- Efecto fuego (columna de fuego, lluvia de fuego, volcán...)
- Efecto agua (maremoto, torbellino, agua sagrada, basalto...)
- Ir hacia el imán Papal
4) Los comandos: Instalarse, combatir, reunirse, conquistar.
5) El indicador de población
6) Tu potencia

RIBES
ous II

Existen varios tipos de asentamientos. Desde una sencilla tienda de campaña hasta la fortaleza inexpugnable. Si hay una bandera en la parte más alta, significará que está llena de gente y que un viajero partirá en busca de nuevas tierras.

* MEGADRIVE *



SONIDO



No hay mœsica. Solo algunos ruidos divertidos durante los ataques.

GRAFICOS

Bellos paisajes, los contornos de los personajes son precisos. Ataques espectaculares.



ANIMACION



El pueblo bueno se mueve y pelea contra el pueblo malo. Eso es todo.

MANEJABILIDAD

El manejo del mando no es genial que digamos... Entrenando conseguirÆs hacerte con Øl.



* ESTRATEGIA *

EDITOR : VIRGIN
GÉNERO : ESTRATEGIA
DIFICULTAD : MEDIA
NUMERO DE NIVELES: ¡Hay 1000 mundos a conquistar!
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : SI (¡Menos mal !)

+ Muchísimas opciones
+ Los efectos sonoros son excelentes
+ Ser un dios malvado. ¡A fastidiar!
- Por fin un juego para sordos: ¡No hay música!
- La manejabilidad no es del todo evidente!







The Addams

Menuda mansión!... Lleva siglos soportando rayos y truenos, expuesta a los cuatro los vientos. Aunque parece estar abandonada, aislada en esa alejada colina, está habitada desde siempre por una gente muy extraña: La familia Addams. En alguna parte, quizás detrás de este muro polvoriento, hay una sala secreta en la que han escondido un tesoro de inestimable valor. Son los únicos en conocer el lugar exacto en el que está escondido. ¿Que pasaría si alguien más descubriese su existencia? ¿Que puedes hacer tú para protegerlo? ¡No te lo pienses mucho, que ya está en peligro!

Esta es la casa de Addams. A la derecha verás el acceso a las galerías subterráneas. A la izquierda verás un sombrero-helicóptero. Recoge todo el dinero esparcido alrededor de la casa. Puedes subir sobre el tejado y entrar por las chimeneas. Evita a los fantasmas, los troncos de árbol, los zombis, y las cabezas voladoras. En el recibidor verás varias puertas que conducen a los distintos lugares de la casa. Dirígete inmediatamente a la izquierda y abre la primera puerta secreta.



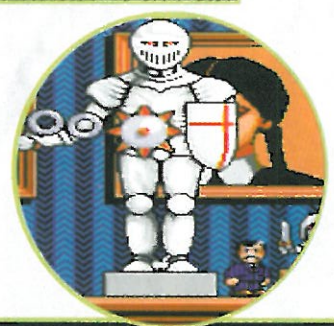
THE MUSIC ROOM
Regresa cuando hayas liberado a todos los miembros de tu familia.



PORTRAIT GALLERY
Pájaros, monos, buitres armados con puntiagudas lanzas... ¡Busca la espada que acabará con toda esa carroña!

COMENTARIO

Se trata de un clásico juego de plataformas. La situación es la típica de estos casos: Gómez Addams tiene que liberar a su familia. Los gráficos son claros pero poco sofisticados. En general se hecha de menos un poco más de detalle, salvo en el último nivel, en el que veremos cadenas, el cofre blindado, y el enorme 'boss' del final. La animación es simpática. Gómez mueve el pie mientras espera, y cada enemigo tiene su peculiar forma de moverse. Están muy logrados. La atmósfera del juego es parecida a la que tiene la película, en la cual se mezcla un ambiente surrealista con algunos elementos cómicos. La música está directamente inspirada de la serie televisaba de los años 60. Un poco de órgano por aquí, algo de piano por allá... Y el resultado es muy bueno. Desgraciadamente hay un punto negro en el juego: La manejabilidad. ¡Es como si Gómez se desplazase continuamente sobre un suelo resbaladizo! Menos mal que hay "paswords" ¡Seria para acabar mal de los nervios si tuvieramos que comenzar siempre desde el principio!



En el cuarto de armas te enfrentarás con soldados de todos los tamaños. Abre los muros pulsando los botones.



Encontrarás vidas, cargas de energía, zapatos de velocidad, munición, espadas, dinero, sombreros-helicopteros para poder volar. ¡Incluso una opción que te da la posibilidad de ser invulnerable! Acercate a los bloques que están marcados con una 'A' para obtener algo interesante. Si algún enemigo te llega a alcanzar, te quedarás sin tu espada...





THE OLD TREE
Sube a las ramas del árbol para poder dejar fuera de combate al gran pájaro. Luego entra en el tronco. Puedes bucear, pero andate con cuidado con las pirañas.

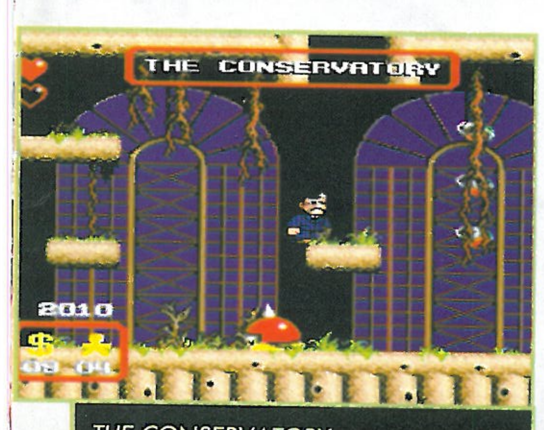




THE GAMES ROOM
Salta por encima de los picos, esquivando las guillotinas, las bolas de cañón y las sierras. Al final de cada nivel te encontrarás con un 'boss'.



Bajo la casa descubrirás muchas cavernas saturadas de murciélagos, conejos y cabezas voladoras. Encuentra la espada y acaba con los enemigos.



THE CONSERVATORY
¡Verás arañas y monstruos con un cuerno sobre la cabeza!



GRANNY'S STOVE
Al comenzar tienes dos cargas de energía con cada una de las cinco vidas. Las "continuaciones" son ilimitadas pero no podrás comenzar exactamente donde perdiste la vida.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Se trata de la mæsica de la serie de los aæos 60.

GRAFICOS

Algo simple y sin demasiadas florituras. ¡Cre amos que iba a ser mejor!



ANIMACION



Todos los enemigos son distintos e imitan a los de la serie.

MANEJABILIDAD

Hay que practicar para hacerse con el mando. G mez no se detiene siempre donde queremos.



* PLATAFORMAS *

EDITOR : ACCLAIM
TAMAÑO CARTUCHO: 8 Mb
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : SI
CONTINUACIONES: SI

- \+ Música acorde con el juego
- \+ Niveles muy variados
- \+ Juego típico de plataformas
- \- Manejabilidad algo aleatoria
- \- Grafismo bastante sencillo





Selecciona uno de los seis decorados de vuelo. Libia es el más sencillo, con misiones fáciles de realizar. Vietnam, Oriente



F-15 STRIKE E...



Selecciona el nivel de dificultad (Aspirante, Piloto, Veterano, Ace)

Visitarás varios países. ¡Lo notarás en el decorado...!

Ya llevabas varios años de entrenamiento y cientos de horas de vuelo. ¡Por fin eres piloto de caza! ¿Recuerdas a aquella persona que te pidió que te hicieras piloto de combate hace ya tantos años..?. ¡Afortunadamente aprovechaste bien la oportunidad! Comenzaste a los mandos de un temible F-15 realizando misiones intranscendentes y sin mucho riego... Ya se acabó todo eso. Rápidamente te trasladaron con la élite de los pilotos, a las zonas de ataque más conflictivas. ¡Ahora, despegar desde un portaaviones para interceptar a un Mig-29 se ha convertido en una auténtica misión rutinaria!. Solo eres feliz cuando estás a tres mil metros de altura, disfrutando del espacio sin límites, más libre que un águila...

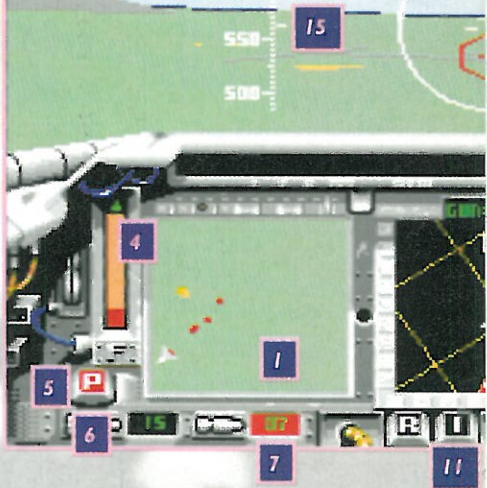
Alinea la flecha amarilla del centro para llegar al objetivo. Cuando te alcanza algún disparo, la carlinga temblará. El caza está equipado con 16 misiles aire-aire y 8 misiles aire-tierra, 1000 balas de cañón, y treinta vengalas de luz y señuelos anti misiles enemigos. En modo Ace, necesitarás estar tranquilo para poder entender todo lo que ocurra a tu alrededor.





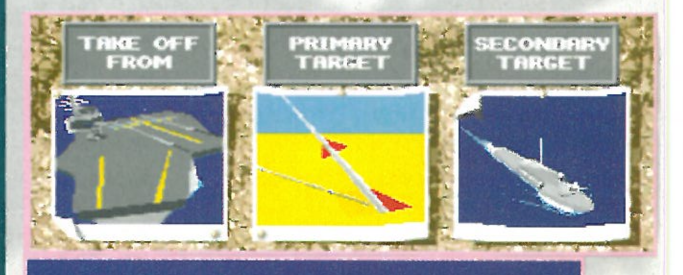






COMENTARIO

¿Por qué se obstinan en sacar simuladores de vuelo en Megadrive? Dentro de poco aparecerá el F-117... ¡Está claro que los simuladores son diez veces mejores si corren en PC! Tal y como están las cosas los 16 bits de la consola no son capaces de soportar correctamente este tipo de juegos. Y esta es la razón por la que lo único que se salva del juego es la banda sonora utilizada, que te sumerge en un ambiente tipo 'Top-Gun' bastante simpático. ¡Pero, el desarrollo de la acción consigue aburrir a las ovejas! ¡Es más lenntoooo que el caballo del malo! Los gráficos son demasiado pobres. El relieve es muy sencillo y los colores son siempre los primarios. (la hierba verde, un cielo azul, y nubes rectangulares de color marrón). La simulación no tiene ningún detalle destacable. ¡Te puedes aburrir hasta la saciedad! Lo único divertido puede ser el seleccionar las misiones: Ir a bombardear Libia, el Vietnam o el Oriente medio, aunque están un poco pasadas de moda o fuera de los tiempos que corren... ¿No te parece?



Todas las misiones tienen dos objetivos. Si se falla el primero, siempre tendrás una segunda oportunidad. Es necesario destruir los dos objetivos para poder optar al reconocimiento de nuestros superiores.

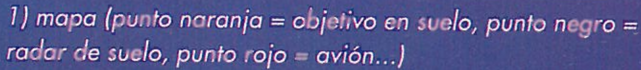


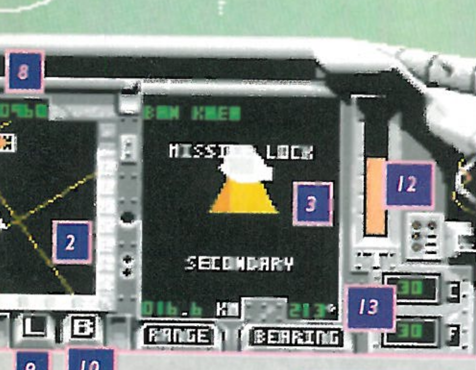
Al destruir al enemigo sacas puntos, pero si te equivocas y atacas aviones aliados, los perderás. Para conseguir medallas o poder promocionarte, tendrás que conseguir suficientes puntos.



Este es el mapa estratégico. La letra "H" representa el lugar de despegue. Las dos otras cifras indican los objetivos. Una vez finalizada la misión podrás consultar en este mapa el camino recorrido observando en él los hechos relevantes de la misión (avión destruido, objetivo tocado, barco hundido, salto en paracaídas...).

15 EAGLE II





1) mapa (punto naranja = objetivo en suelo, punto negro = radar de suelo, punto rojo = avión...)
2) visor táctico
3) pantalla de cámara de persecución
4) carburante
5) piloto automático
6) misil aire-aire
7) misil aire-tierra
8) cañón
9) tren de aterrizaje
10) frenos
11) visor de aviso de misiles guiados por radar o infrarrojos
12) empuje de los motores
13) cohetes de iluminación
14) altura
15) velocidad
16) situar la flecha al centro para encontrar el objetivo
17) el arma está seleccionada y bloqueada sobre el objetivo

En cualquier momento puedes pulsar Start para detener la acción y acceder a las opciones: Cambiar la vista del copiloto, pasar al modo de vista exterior, revisar el mapa, la misión, lanzarse fuera, cambiar los detalles del grafismo...





* MEGADRIVE *



SONIDO



Un ambientaci n tipo Top gun bien lograda.

GRAFISMO

¡Si Claudia Schieffer estuviese en este juego, tendr a el aspecto de un monstruo de Bioman!



ANIMACION



Los cubos se mueven tan lentamente, que el juego parece que estĂ en cĂmara lenta...

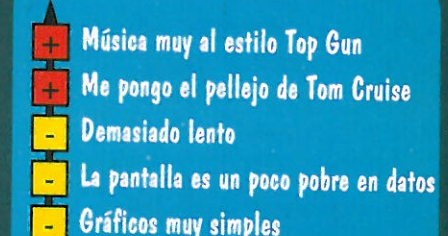
MANEJABILIDAD

Los movimientos del avi n son pesados y espesos.



* SIMULADOR DE VUELO *

EDITOR : MICROPROSE
TAMAÑO CARTUCHO : 8 Mb
GENERO : SIMULADOR DE VUELO
DIFICULTAD : MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD : 4
NUMERO DE MISIONES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : SI
CONTINUACIONES : NO



+ Música muy al estilo Top Gun
+ Me pongo el pellejo de Tom Cruise
- Demasiado lento
- La pantalla es un poco pobre en datos
- Gráficos muy simples





En tema de lucha, las tortugas son con mucha diferencia superiores a cualquier otro ser. ¡Normal! Además de pelear con los brazos y las piernas, son expertas en el manejo de armas blancas. Por si fuera poco, estas tortugas conocen técnicas de ataque secretas e incluso golpes mágicos. ¡Realmente son excepcionales! ¿Quien crees que es mejor: Chun Li, Honda, Ryu, Scorpion o Liu Kang ? En cualquier caso, resulta absolutamente espectacular el manejo del sable. ¡Impresiona cuando lo hacen girar en el aire sobre la cabeza del enemigo! Ya llegan las vacaciones de Navidad y en estas épocas siempre podremos tener algo de tiempo para nuestras tortugas ¿No te parece?

LOS GOLPES CLASICOS..

Patadas, saltos, estrangulamientos, salto acrobático, puñetazo, patada lateral... También puedes provocar al adversario insultandolo o haciendole burlas. Evidentemente, cada adversario podrá efectuar golpes especiales que serán distintos dependiendo del tipo de arma que empuñe (sable, palo de hockey,...)























* MEGADRIVE *

Teenage Mutant Hero Turtles
TOURNAMENT FIGHTERS

SONIDO

El sonido estÆ muy logrado (Desde el tam-tam al estilo Jungle Planet hasta la mæsica en plan oriental del æltimo nivel).



GRAFISMO

Los trazos son algo sencillos, pero existe gran variedad de colorido, al estilo Comic .



ANIMACION

¡Poder tirar al adversario es a veces es increiblemente divertido!

MANEJABILIDAD

Golpes especiales al estilo Street Fighter . ¡Se logran con facilidad!



* TORTUGAS NINJA *

EDITOR : KONAMI
GENERO: 'TORTUGAS NINJA'
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD : 8
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2
PASSWORDS : NO
CONTINUACIONES: Hasta 7

+ ¡Tortugas con aspecto agresivo!
+ Buena manejabilidad
+ Es mejor que el 'Mortal Kombat'
+ ¡Menudas bofetadas!
- Podría tener más golpes especiales

87% un jugador
90% con dos jugadores

COMENTARIO

Ya conocíamos esta clase de juegos. El TEENAGE MUTANT HERO TURTLES es un juego de golpes al estilo 'SF-II'. ¡Es muy divertido, sobre todo si se juego con algún amigo! Los ocho jugadores y los cuatro 'boss' que se zurran sin parar están perfectamente caracterizados. Los gráficos no están mal, y son muy originales ya que los personajes pueden atravesar el suelo de algunos niveles (Ice Planet y Spaceship). De todas formas lo importante en este tipo de juegos es la manejabilidad, ¡y en este tema estamos de suerte!

Los golpes especiales se dejan efectuar con gran sencillez incluso para los que están acostumbrados a manejar el Street Fighter. ¡Te darás cuenta que este juego es el tercero del genero 'Golpes a go-go' en menos de dos meses! ¡Menuda moda está apareciendo para el Megadrive! La realización del juego es de primera. Personalmente me quedo con este frente a Mortal Kombat, a pesar de no existir la opción 'Cheat mode' para que salpique la sangre... En cualquier caso, 'Street' sigue siendo el mejor de todos.

STAR WARS



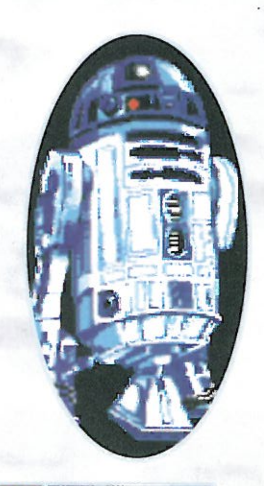
Esta fase de demo muestra la huida de Tatoinne.



¡Buena digitalización al fin y al cabo! ¿Eh?

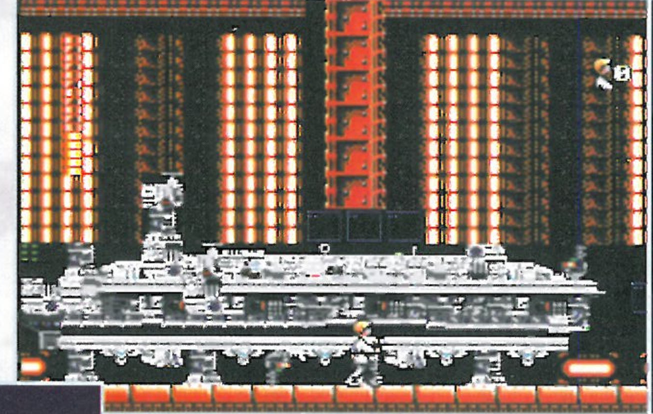
No te preocupes, la gente de MegaForce no pretende aburrirte explicandote la película, o contandote un resumen de la novela de Star Wars. Pero que todo quede bien claro desde el principio: El juego consiste en la adaptación de únicamente el primer episodio de la trilogía de 'Lucas'. ¡No esperes por ejemplo poderte enfrentar contra Dark Vador! Tendrás que liberar a la princesa, escapar de Tatoinne y finalmente destruir la estrella negra.

Una adaptación correcta y acertada
Todas las fases del juego hacen referencia a escenas de la película. Cualquier persona que conozca la película reconocerá los escenarios. En total, el juego tiene nueve niveles. Las escenas de acción se intercalarán con las que se desarrollan en el interior del halcón milenario. Además veremos pequeñas demos que recuerdan las fases importantes de esta obra maestra del cine de ciencia-ficción.



COMENTARIO

Este juego está claramente diferenciado en dos facetas: Por un lado es un juego de gran calidad, pero en donde encontraremos aspectos decepcionantes. Afortunadamente, el juego nos sumerge de forma casi mágica en el universo futurista de Star Wars. Los gráficos son verdaderamente excepcionales. El juego en sí es difícil, pero para ello se han creado 10 'continuaciones' que permiten ir progresando poco a poco. Desgraciadamente, la manejabilidad no está a la altura de las circunstancias y en cuanto a la música... ¡Los temas musicales de la película han sido verdaderamente masacrados! Estos dos puntos negros nos impiden definitivamente considerar a este juego entre el grupo de los mejores.

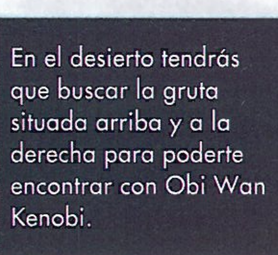


Busca bien en este hangar hasta encontrar el Halcón.





Desde que comienza el juego, viajarás en esta nave.



En el desierto tendrás que buscar la gruta situada arriba y a la derecha para poderte encontrar con Obi Wan Kenobi.

* MASTER SYSTEM *











*** ACCION ***

Editor: US GOLD
dificultad: media
número de niveles: 9
número de jugadores: 1
continuaciones: 10



El cronómetro está en marcha... Date prisa. Sonic tiene que recoger 100 anillos para conseguir llegar al panel especial (Hay 5 en total). Allá podrá recuperar una esmeralda. En el sexto panel se enfrentará contra Rootnik. Tails gana una vida si consigue coleccionar 100 anillos.



El Doctor Robotnik acaba de robar la gran esmeralda. Sonic debe actuar de nuevo pero esta vez acompañado por un zorrito tan avispado como él. Se llama Tails.

LAS ZONAS DEL JUEGO...
Las diferentes zonas del juego que vas a conocer son: La zona de la colina turquesa con sus pasadizos secretos. La zona de Gigalopolis, la ciudad tenebrosa. La zona del tipo laberintos. La zona de la colina verde llena de cocos explosivos. La zona del planeta 'Aqua' con sus túneles submarinos. Finalmente, conocerás una zona de tipo eléctrico con bombas que caen desde las canalizaciones.
¡Elige a Sonic o a Tail y pierdete en la aventura! Tail comenzará la partida con tres 'continuaciones', y Sonic tendrá que ganárselas. Los dos pueden pasar a velocidad ultrasonica y convertirse en bola. Tails, además puede hacer el helicóptero.

LOS OBJETOS ESPECIALES...
Existen cinco tipos de ordenadores: Con los que consigues ganar 10 anillos, o correr más rápido, o ser invencible, obtener una vida extra, o finalmente, poder viajar con los zapatos de cohetes.

SONIC chaos





Cuando finalizas una zona, gira un panel en el que puedes obtener anillos, vidas, o continuaciones. Dependiendo de tu velocidad, obtendrás más o menos bonos.

COMENTARIO

El juego es bastante infantil. ¡Los gráficos parecen de un concurso de dibujo de una clase de primaria! No existen efectos sonoros, y la música es algo machacante. La aceleración de los personajes está poco lograda (No da para mucho más una MS). La única originalidad es la posibilidad de escoger entre Tails y Sonic. El simpático zorro puede hacer el helicóptero moviendo su cola... ¡Bueno es un poco infantil!

* MASTER SYSTEM *







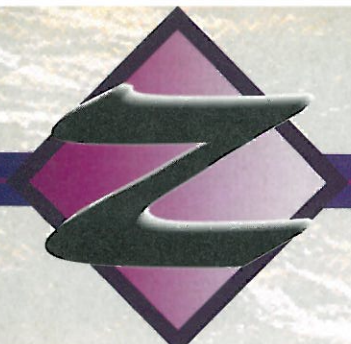


SONIDO | GRAFISMO | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* PLATAFORMAS *

EDITOR : SEGA
TAMAÑO CARTUCHO: 4 Mb
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : DEMASIADO SENCILLO
NIVELES DE DIFICULTAD : 1
NUMERO DE NIVELES : 6
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : NO
CONTINUACIONES : SI





Existen determinados trabajos científicos, que son objeto de mucha controversia... A menudo los descubrimientos caen en manos (bastante sucias) de personas sin escrúpulos, que los utilizan con un objetivo ¡completamente diferente al ideado por el investigador! Esto es exactamente lo que le ocurrió al Doctor Karl Morrow, tu padre, gran experto en ciencias biogenéticas. Secuestrado por un grupo terrorista, ha sido obligado a trabajar para ellos. ¡La situación es insostenible! Karl ha creado una increíble herramienta de transformación corporal, y ha conseguido esconder la parte esencial de su descubrimiento. ¿Por cuanto tiempo logrará mantener el secreto? Has decidido ir en busca de tu padre, y para ello vas a utilizar su proyecto "Wolfchild" mediante el cual puedes cambiar de apariencia ¡de hombre a hombre-lobo! Esto te permite luchar con una increíble potencia. ¿Pero será suficiente para vencer al enemigo?



Aquí está el laboratorio... Como durante todo el juego, podrás saltar, agacharte, y correr. Puedes golpear a derechas e izquierdas, pero nunca hacia arriba o hacia abajo. ¡Te encontrarás un montón de enemigos y no tendrás ni un momento de respiro!

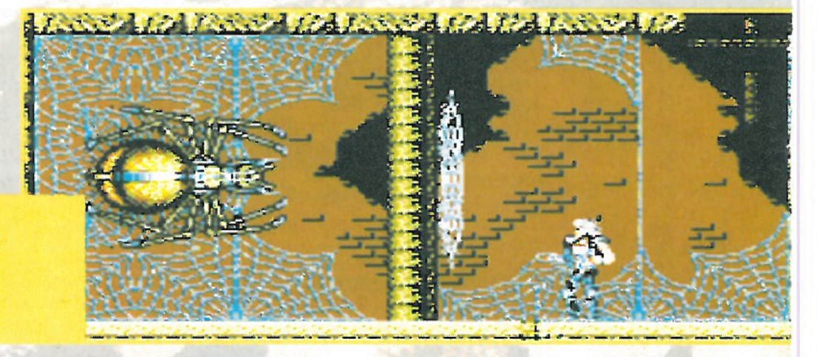
Wolf

Las opciones...

Para poderte convertir en lobo es necesario salvar tu posición y recuperar energía... Para ello, puedes destrozar las cajas que encuentres. Mira bien en las esquinas. A veces existen pasadizos secretos.



La bestia del nivel 2. Sitúate en el centro y arriba y tirate sobre su espalda en cuanto aparezca...

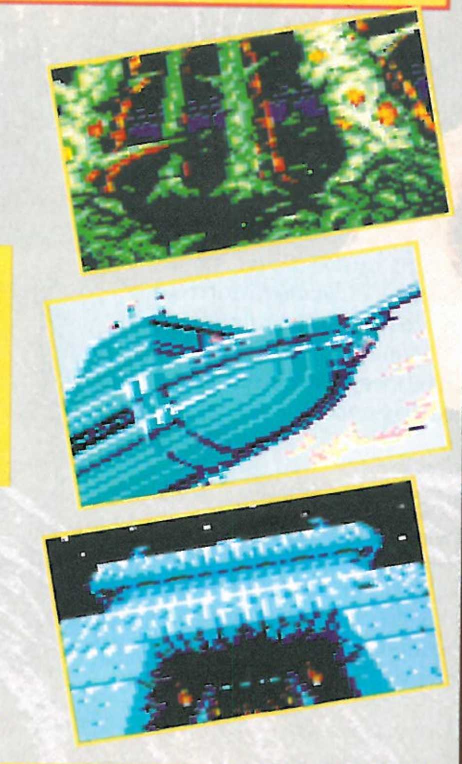


El monstruo del final del nivel 3. Esta araña escupe bolas de veneno y te atrapará en su tela de araña!



LOS PRIMEROS NIVELES...
Nivel 1 - El barco
Nivel 2 - El Bosque - Código WX9F2
Nivel 3 - El templo antiguo - Código FD4RM
Nivel 4 - El laboratorio - Código VGK6S





El nivel 3... Ten cuidado con estas inmensas rocas... ¡Intentarán machacarte! Del suelo salen gusanos gigantes, y un enjambre de avispas intentarán picarte. Las sierras te atacarán a la cabeza y en las piernas. ¡No te olvides de los feroces enemigos!

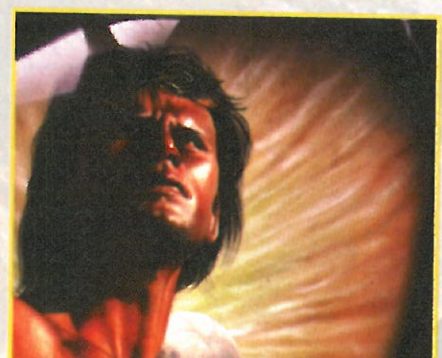
chilld



COMENTARIO

¡Wolfchild para Master System... Que buena sorpresa! ¡Conociendo los defecto de esta consola, podríamos esperarnos lo peor! Pero no, tenemos ante nosotros un juego de plataformas muy conseguido y super original. El héroe de la aventura, que va cambiando de apariencia, tiene los contornos de una bestia parda, pero se mueve con destreza y su manejabilidad es buena. La aventura se desarrolla en niveles con decorados futuristas que pegan muy bien con una atmósfera fría bien adaptada al juego. No existe ni un solo parpadeo o pérdida de velocidad. El personaje revienta a todo lo que se mueve con bastante facilidad. Hay que reconocer que tiene facultades siendo el fruto del cruce de Stallone y el perro-lobo que tiene mi vecina del quinto. El resultado es increíble ¡Como también lo es mi vecina!

Comienzas con cuatro vidas. En la parte superior de la pantalla verás el número de vidas que te quedan, y la barra de nivel de energía. En la parte inferior de la pantalla podrás comprobar el estado de tus armas y la que en cada momento tienes seleccionada.

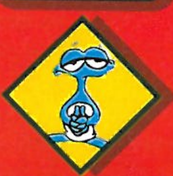




* MASTER SYSTEM *



SONIDO



Lo œnico que vale la pena es la melod a de introducci n. Predominan los efectos sonoros.

GRAFICOS



Teniendo en cuenta la consola, son algo surrealistas, y algo oscuros.

ANIMACION



¡Bastante pobre! Solo se mueve el protagonista.

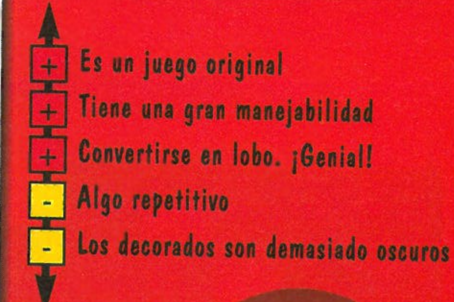
MANEJABILIDAD



Wolfchild obedece a la m nima insinuaci n. ¡Excelente!

*** PLATAFORMAS ***

EDITOR : VIRGIN
TAMAÑO CARTUCHO : 2Mb
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : MEDIA
NUMERO DE NIVELES: ?
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : SI
CONTINUACIONES : SI



\+ Es un juego original
\+ Tiene una gran manejabilidad
\+ Convertirse en lobo. ¡Genial!
\- Algo repetitivo
\- Los decorados son demasiado oscuros





Un lobito subido en un ascensor... ¡algo futurista por cierto!



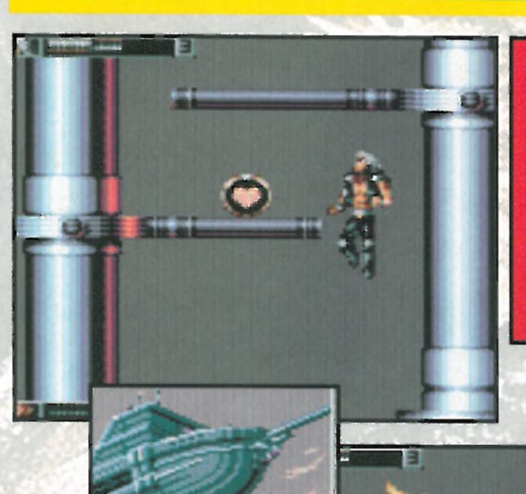

COMENTARIO

El juego es de gran calidad comparable a las versiones Megadrive y Master System. Los mundos son los mismos: La nave Wolfchild, el bosque y el templo antiguo, el laboratorio y el corazón. Pero los colores son más atractivos e incluso, -si, es cierto- los contornos están más definidos. ¡Impresionante! Además, la manejabilidad es inmejorable. Te sentirás dotado de una extraordinaria agilidad. Por desgracia, el juego tiene poca animación. Todos los personajes están demasiado inmóviles. ¡La música es realmente nula... ósea que no existe! A pesar de todo es un buen juego.

Reflexionando en la intimidad del laboratorio de su padre, el atleta olímpico Saul Morrow revive los brutales actos de que fue objeto. Los pensamientos invaden su mente. Su madre y su hermano fueron asesinados brutalmente por los agentes de Chimera, el peor enemigo de su padre. El Doctor Morrow ha sido secuestrado por los mismos maleantes. El Proyecto Wolfchild es la única solución para encontrar a su padre y conseguir anular los planes de los malvados asesinos.

El guerrero licántropo

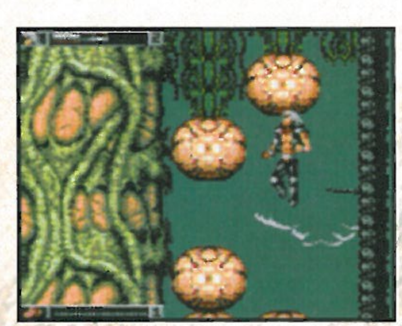
El proyecto Wolfchild de conversión genética molecular, desarrollado y puesto a punto por el Doctor Morrow permite a un ser humano adoptar la forma de hombre lobo, dotandole a este con poderes terroríficos y sobrenaturales. Saul prefiere no esperar más y aplica las investigaciones de su padre sobre sí mismo. Con terribles dolores, siente como una descomunal fuerza le invade todo su cuerpo. Ya está listo para descubrir cinco nuevos y hostiles mundos. Se verá perseguido por una nube de enemigos a las ordenes de un malvado malhechor....Pero el lobo está sediento de sangre y de venganza.



Un corazón que te permite transformarte en hombre lobo....

... e intentar vencer al 'boss' del primer nivel.

Wolfchild



Si revientas estas piñatas puede que encuentres agradables sorpresas.

El 'boss' del segundo nivel... Se trata de un lagarto gigante.



*** GAME GEAR ***





SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

*** PLATAFORMAS ***

EDITOR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
TAMAÑO CARTUCHO: 2 MB
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD : 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : SI
CONTINUACIONES : SI





Nada más llegar sientes la enorme tensión reinante en el ambiente. ¡Una persona del equipo de vigilancia acaba de ser devorado! Ya ha llegado la hora de detener toda esta carnicería.

Esta es la fase "shoot them up": El objetivo es muy sencillo. Debes escapar de las garras del enorme tiranosaurio disparándole en la cabeza.

Un brontosaurio bastante agresivo, ayudado por su fiel pterodactil "de bolsillo"...

JURASSIC PARK™

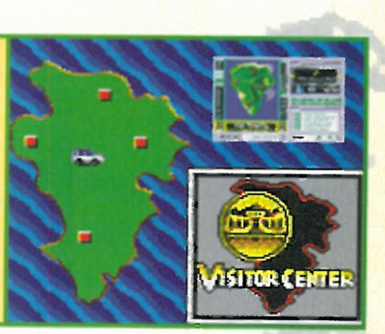
Te estás preparando para salir a pasar el fin de semana fuera, acompañado por una guapísima rubita de ojos azules, cuando repentinamente suena el teléfono... Doctor Grant necesitamos su ayuda para restablecer el orden en Jurassic Park. ¡El ordenador central no obedece ninguna orden y todos los dinosaurios campan a sus anchas creando terror por todas partes! Es el caos...

DEL TRICERATOPS AL TIRANOSAURIO

Al llegar a la isla puedes dirigirte a una de las cuatro direcciones posibles. Cada una de ellas te conducirá a una de las zonas del parque. La central es la zona de visitas, las demás forman los territorios de los triceratops, estegosaurios, velociraptors y brontosaurios. El juego tiene dos fases distintas. En la primera tendrás que disparar y defender el coche contra los ataques de los reptiles. La segunda parte del juego consiste en un sistema de plataformas en el que debes mantener a raya a los dinosaurios mediante tranquilizantes. Para ello dispondrás de un arsenal de armas de varios tipos.

SAURIOS A MOGOLLON

¡Si consigues pasar las cuatro fases del juego sin utilizar ninguna "Continuación", tendrás el privilegio de enfrentarte al tiranosaurio frente a frente! Vas a tener que esmerarte al máximo y utilizar muchas granadas paralizantes si no quieres morir zampado de un solo bocado.



Dispones de cuatro posibilidades: Los territorios de los triceratops, estegosaurios, velociraptors y de los brontosaurios...

COMENTARIO

Esta versión para Game Gear es sorprendentemente original. Tiene un bello colorido lleno de contrastes, y los "sprites"... son muy nítidos. La animación, la melodía del juego, y su manejabilidad son bastante buenas, lo que hace que globalmente el juego esté muy logrado. No tiene más que un defecto: Es demasiado fácil...

* GAME GEAR *







SONIDO · GRAFISMO · ANIMACION · MANEJABILIDAD

* PLATAFORMAS *

EDITOR : SEGA
TAMAÑO CARTUCHO : 2 MB
GENERO : TIRO y PLATAFORMAS
DIFICULTAD : FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS : NO
CONTINUACIONES :SI

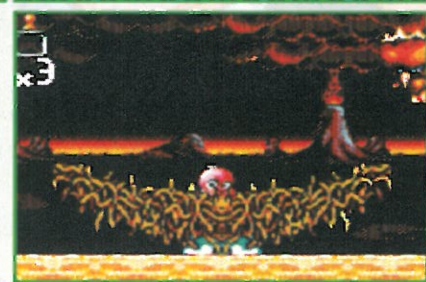


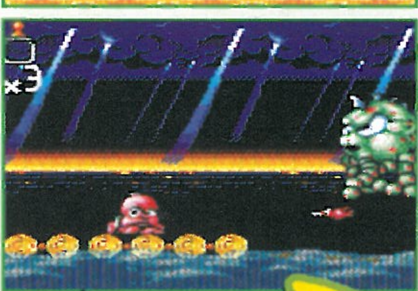


Los caramelos te darán muchos puntos y bonos, ¡pero ten cuidado con la caries!

Tras haber vencido en el primer episodio al malvado Gary Gritter, Chuck decide lanzarse en los negocios automovilísticos. Como buen inventor que es, consigue poner a punto un automóvil de características revolucionarias para la época: la ROCK-ET. Ha conseguido convencer a los banqueros, y crea su nueva empresa en la que se pondrá en marcha una cadena de montaje para su coche revolucionario. Todo va sobre ruedas, y Chuck es feliz. Su bellísima mujer trae al mundo un enano, cuya única preocupación es aplastar con su cachiporra todo lo que se mueva. ¡El chaval es bastante precoz...!







CHUCKIE, UN MUÑECO PELIGROSO

Pero pasa lo de siempre. Los negocios reportan demasiados beneficios a los ojos de la competencia, en vista de lo cual acaban secuestrando al divertido y regordete Chuck. Solamente lo liberarán cuando ceda su fábrica a Brick Jagger, el jefe de Datstone, su competencia.

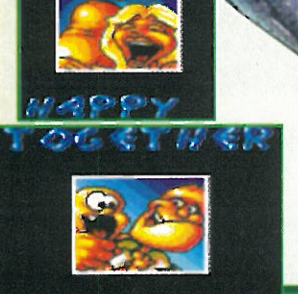
Naturalmente, los malos no han tenido en cuenta al benjamín de la familia Chuck junior que sin perder un segundo, parte a buscar a su papá...

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK



Al final de cada uno de los cuatro niveles te esperará un impresionante "boss" que no podrá aguantar tus repetidos mazazos.



COMENTARIO

La versión Game Gear ha sido acortada respecto a la de Master y Megadrive. Se trata de un juego de plataformas demasiado sencillo, en el cual la única originalidad consiste en su héroe. Este último tiene una animación excelente (¡las mímicas son de primera!). Tampoco se quedan cortos algunos "boss" de fin de nivel.

* GAME GEAR *











SONIDO | GRAFISMO | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* PLATAFORMA *

EDITOR : CORE DESIGN
GENERO : PLATAFORMAS
DIFICULTAD : FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD : 3
NUMERO DE NIVELES: 4
NUMERO DE JUGADORES : 1
PASSWORDS : NO
CONTINUACIONES : 3



CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos**
***Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia**
***Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	2990	1000	1995
ALTERED BEAST	—	1255	2835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	—
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	5490	2000	3850
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	—
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	2990	975	1995
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	—
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	—
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	—
FLINSTONES	7956	2385	—
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE III	2990	950	1995
GHOSBUSTER	2990	1025	1995
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1250	2995
GOLDEN AXE 2	2990	995	1995
GOLDEN AXE 3	7515	2250	—
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	2990	1025	1995
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	—
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	—
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	2990	1025	1900
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	—	3090	4890
MERCS	2990	1050	2190
MOONWALKER	2990	1025	2200
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	—
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	2990	1075	2150
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	4490	1850	3550
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	2990	800	1995
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	2990	1025	2095
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	2990	900	1995
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	—
TALESPIN	5490	—	—
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	5490	—	—
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	—
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	2990	1025	2095
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	2990	900	1995
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	2595	1050	1895
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	2592	950	1990
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	2595	950	1895
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILLUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	2595	—	—
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4390	—	—
TAZMANIA	4390	—	—
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	2595	—	—
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	—	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	960	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1495	2995
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	—	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	—	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	—	1445	2745
DICK TRACY	1990	500	1200
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	—	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	—	975	1900
GALAXY FORCE	—	900	1800
GAUNLET	2490	795	1595
GHOSBUSTER	—	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	—	1100	2470
MOONWALKER	—	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	—	930	1860
PARLOUR GAMES	—	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	—	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	2740	895	1895
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	—	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	—	1245	2365
SONIC II	—	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2490	800	1870
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	—	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	2990	1100	2095
WONDERBOY III	—	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	—	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	—
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	—
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	—
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	—
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	—
DINO CITTY	9490	2845	—
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	—
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	—
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	—
KRUSTY''S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	—
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	—
STREET COMBAT	8490	2545	—
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2365	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	—
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	—
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	—
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ____________________
CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______
POBLACION ____________________ C.P. ____________ PROVINCIA ____________
TELEFONO ____________________

☐ Envío los siguientes juegos usados:	CANT.	SISTEMA
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		

Los secretos...

Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos y consejos, pueden ser tu solución

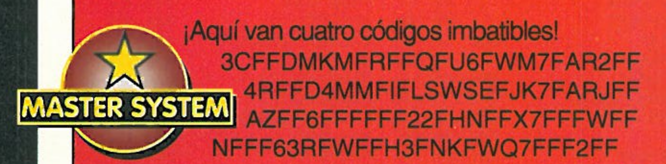
BAD OMEN

MEGADRIVE



Cuando aparezca el título pulsa la tecla START, y cuando estés en el menú de opciones pulsa simultáneamente las teclas IZQUIERDA, A y C. Ahora selecciona el tipo de partida. ¡Tendrás 99 bolas para jugar!

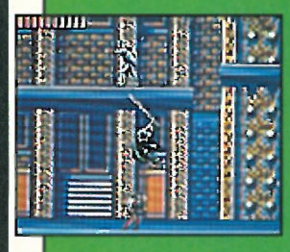
AMERICAN PRO FOOTBALL



¡Aquí van cuatro códigos imbatibles!

3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FAR2FF
4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF
AZFF6FFFFFF22FHNFFX7FFFWFF
NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

BATMAN RETURNS



Para anular al 'boss' del nivel 1 debes atacarlo únicamente cuando bebe. Debes avanzar varias veces sobre él, dispararle, agacharte, volverle a disparar, y regresar a la parte izquierda de la pantalla para evitar sus llamaradas. Tendrás que repetir varias veces toda esta operación, pero finalmente conseguirás salir victorioso.

GAME GEAR

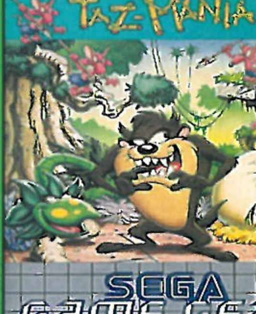
ACTION FIGHTER

Para poder ser invencible debes validar el siguiente código de acceso: _ SEGA.



TAZMANIA

Cuando estés en el último nivel, no intentes atacar a Moma Bird. ¡Es una causa perdida! Lo que tienes que hacer es subir y dirigirte a la derecha. Cuando estés al final del camino utiliza el salto en torbellino para llegar lo más lejos que puedas y acercarte todo lo posible a él. Salta una sola vez sobre él y conseguirás las victoria.



GAME GEAR

BEAST WARRIOR

MEGADRIVE

Para acceder al test de sonido de este juego de combates, bastará con pulsar simultáneamente en la pantalla de presentación los botones ABAJO, A, B, C, y START.

MOONWALKER



Puedes tener infinitas vidas. Para ello, cuando estés en la pantalla de presentación, pulsa simultáneamente los botones A, B, y SELECT.

MASTER SYST

ARROWFLASH

MEGADRIVE

En el menú de selección elige el tipo de poder 'carga'. Vuelve a salir y espera la demo. Regresa al menú y esta vez elige 'stock'. Ahora puedes comenzar la partida pero con una pequeña diferencia... comprobarás que tu poder es infinito.



ARCUS ODYSSEY



Comienza la partida en modo dos jugadores y mata a uno de ellos nada más comenzar. ¡Te quedarás con todo el material del difunto!



RC GRAND PRIX



Si quieres tener alguna posibilidad de llegar hasta el final, debes intentar llegar el primero durante las dos primeras carreras. Además tendrás que comprar los siguientes objetos:

Tercera carrera : Compra suspensiones amarillas a 180.
Cuarta carrera : Compra ruedas azules.
Quinta carrera : Compra el motor verde.
Sexta carrera : Compra la batería azul.
Séptima carrera: Nada.
Octava carrera : Compra la batería amarilla.
Novena carrera : Nada.
Décima carrera : Compra el motor amarillo.

MORTAL KOMBAT



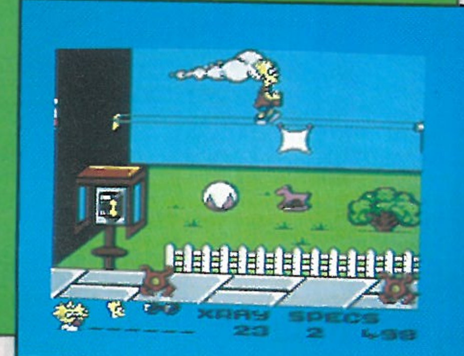
.-Si quieres que salte la sangre durante el combate, vete a la pantalla que muestra las reglas del torneo, y pulsa las teclas A,B,A,C,A,B, y finalmente B.

- Puedes acceder a una pantalla de opciones secretas. Para ello sitúate en la pantalla en la que se muestran de derecha a izquierda las cabezas de los luchadores y pulsa los botones ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA, y finalmente ABAJO.

BART VS THE SPACE MUTANTS



¡Si envias un cohete a la 'E' del cartel de la tienda 'Kwik-E-Mart', ganarás dos vidas!



BATMAN RETURNS Y CHUCK ROCK



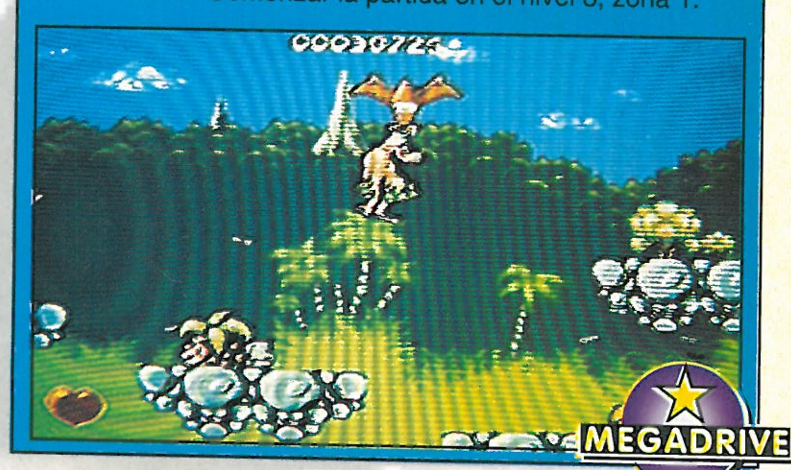
¡Aquí van más códigos para tu Game Genie ! Ya sabes que el 'Game Genie' es un accesorio que puedes encontrar en cualquier tienda y que se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Tecleando los códigos secretos que te damos a continuación o los que te vengan con tu game genie, podrás modificar en tu juego un montón de cosas: Las vidas, municiones ilimitadas, etc... o por el contrario hacerlo más difícil...

BATMAN RETURNS

BEFA-AABL : Comenzar la partida con 10 vidas.
GKFA-AAFE : Comenzar la partida con 50 batarangs.
NPFA-AAFE : Comenzar la partida con 99 batarangs.
A3FA-AAFL : Comenzar la partida con 6 bombas de humo.
NPFA-AAFL : Comenzar la partida con 99 bombas de humo.
AKFA-AAF0 : Comenzar la partida con 2 pistolas.
NPFA-AAF0 : Comenzar la partida con 99 pistolas.
AKFA-AAF6 : Comenzar la partida con 2 super bates.
NPFA-AAF6 : Comenzar la partida con 99 super bates.
AMGA-CAD6 : Comenzar la partida en el nivel 2.
CSGA-CAD6 : Comenzar la partida en el nivel 14.
C1GA-CAD6 : Comenzar la partida en el nivel 16.
C5GA-CAD6 : Comenzar la partida en el nivel 17.

CHUCK ROCK

AEAT-EABW : Comenzar la partida solamente con 2 vidas.
AYAT-EABW : Comenzar la partida con 6 vidas.
A6AT-EABW : Comenzar la partida con 8 vidas.
BEAT-EABW : Comenzar la partida con 10 vidas.
BTCT-EA5E : Vidas infinitas.
B5RA-AA3Y : Energía ilimitada.
HC5A-AA8J : Ser parcialmente invencible. (Te seguirán afectando las plantas picantes y el agua verde.).
AXHA-AA6J : Ya no necesitas aire para nadar bajo el agua.
ANAT-EAA2 : Comenzar la partida en el nivel 3, zona 1.





Los secretos...

WOODY POP

GAME GEAR

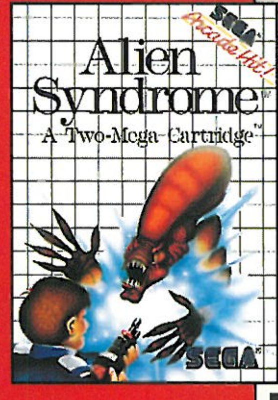
Si quieres llegar a las salas secretas que se esconden en el juego vete hasta una sala por la que pasa el tren y en la que hay un diamante.

Cogelo y ponlo en el túnel del tren. Ganarás 20.000 puntos y además serás teletransportado a una de las cuatro salas secretas.



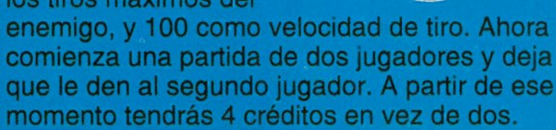
ALIEN SYNDROME

MASTER SYSTEM



Existe una manera de hacerse invencible: Ponte en la pantalla de presentación y pulsa la combinación: ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, y finalmente el botón 2.

BATTLE SQUADRON

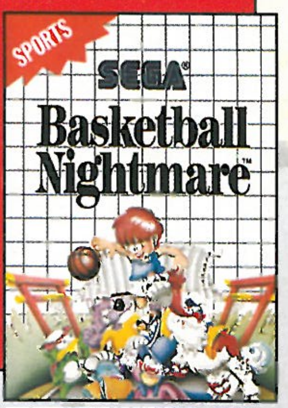


En la pantalla de opciones debes elegir 5 en el número de vidas, 3 en le número de créditos, 8 en los tiros máximos del enemigo, y 100 como velocidad de tiro. Ahora comienza una partida de dos jugadores y deja que le den al segundo jugador. A partir de ese momento tendrás 4 créditos en vez de dos.

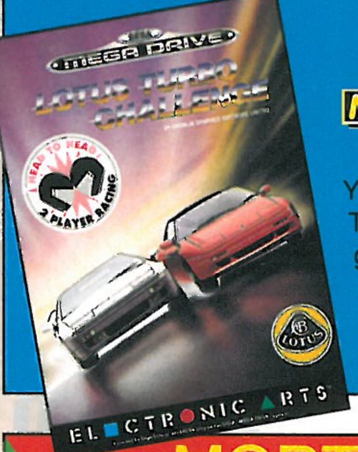
BASKETBALL NIGHTMARE

Cuando aparezca el título pulsa el botón START y luego simultáneamente pulsa la B, y START. Podrás seleccionar el nivel de dificultad.





LOTUS TURBO CHALLENGE





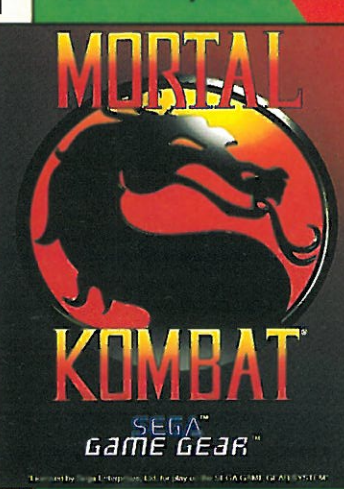
Y vroooooooum ! Turbos ilimitados gracias al siguiente código de acceso: SLUGPACE.

MORTAL KOMBAT

GAME GEAR

Los dos siguientes trucos funcionan sobre Master System y sobre Game Gear. :

.-¿Quieres ver combates verdaderamente sangrientos? Cuando estés en la pantalla en la que aparecen las reglas del torneo pulsa el botón 2, luego el 1, el 2, ARRIBA y ABAJO. . -¿Quieres acabar con tu adversario al primer golpe? Pues no hay nada más sencillo. Cuando estés en la pantalla en la que aparece en rojo el Logo de Mortal Kombat, pulsa las teclas ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA el 2 y finalmente DERECHA.



MASTER SYSTEM

Suscríbete a MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!



Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ❑ 1 Cartidge Caddy

Nombre.............................. Apellidos...
Calle.. Nº.................Teléfono.......................
C.P...................... Población.............................. Provincia...........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ❑ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
- ❑ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
  C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

Fecha...................................... Firma...

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª. 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.



STREETS OF RAGE

Puedes acceder a una pantalla oculta con opciones de juego y tener la posibilidad de ser invencible. Para ello, vete al test de sonoro y escucha el sonido número 11 pulsando entonces los botones 1 y 2.

GAME GEAR

PHANTASY STAR

MASTER SYSTEM

Existe una manera de poder escapar de todos los enemigos de Phantasy Star (Incluso de aquellos de los que normalmente no hay manera de zafarse). Para ello, utiliza una varita mágica que encontrarás en la tienda del esquiador en Thezoris. Dale la varita mágica a Noah para que la utilice como arma y compra otra para tí. Cuando se produzca una batalla, debes seleccionar la varita mágica en el menú de objetos. Este truco funciona en casi todas las ocasiones, salvo cuando todas las direcciones estén bloqueadas o cuando te enfrentes a terribles criaturas como Medusa o Lassic.

MEGATRAX

Los códigos de este juego en modo 'Hard' son:

Nivel 1	HARD
Nivel 2	LTR9
Nivel 3	693F
Nivel 4	VJSU
Nivel 5	TENF
Nivel 6	ERU7
Nivel 7	DH2F
Nivel 8	VZ25
Nivel 9	AGT3
Nivel 10	PB4V



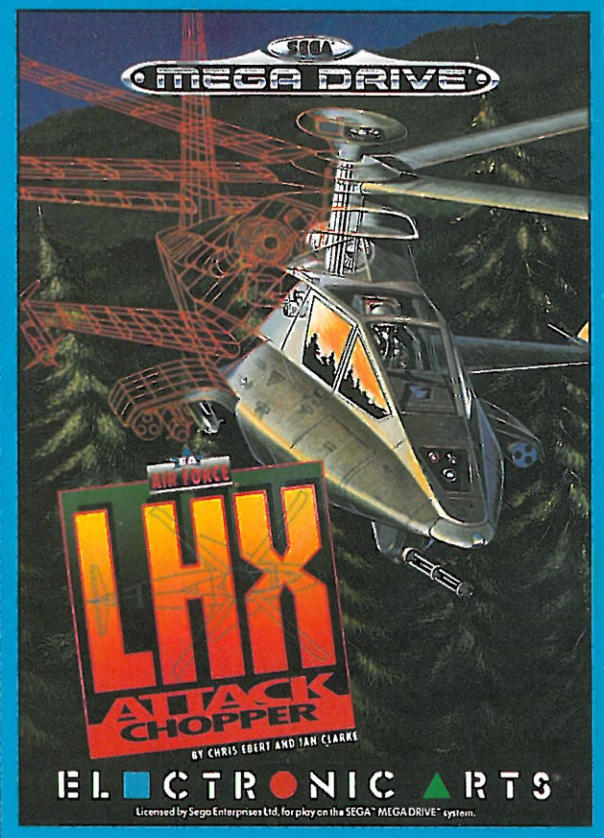
SLAP SHOT



En cuanto den el comienzo no pares de dar golpes como un loco sobre los botones 1 y 2. De esta manera conseguirás dar el máximo número de golpazos a tu adversario. Si tienes un joy-stick con modo turbo, te será de gran utilidad. Si no lo consigues, te mandarán un par de minutos a la prisión.



LHX ATTACK CHOPPER



Y aquí están los códigos del juego en modo 'Very Easy':

Nivel 1	CAAAAEA
Nivel 2	CAAAIFA
Nivel 3	CAAAQGA
Nivel 4	CAAAYHA
Nivel 5	CAIAAQC
Nivel 6	CAIAIRC
Nivel 7	CAIAQSC
Nivel 8	CAIAYTC
Nivel 9	CAIABAE
Nivel 10	CAIAJBE
Nivel 11	CAIARCE
Nivel 12	CAIAZDE
Nivel 13	CAIAB9G
Nivel 14	CAIAJRG
Nivel 15	CAIARSG
Nivel 16	CAIAZTG
Nivel 17	CAIAAIA
Nivel 18	CAIAIJA
Nivel 19	CAIAYLA
Nivel 20	CAIAYLA
Nivel 21	CAIAAYC
Nivel 22	CAIAIZC
Nivel 23	CAIA94C
Nivel 24	CAIAY6C
Nivel 25	CAIABIE
Nivel 26	CAIAJJE
Nivel 27	CAIARKE
Nivel 28	CAIAZLE
Nivel 29	CAIABYG
Nivel 30	CAIAJZG
Nivel 31	CAIAR4G



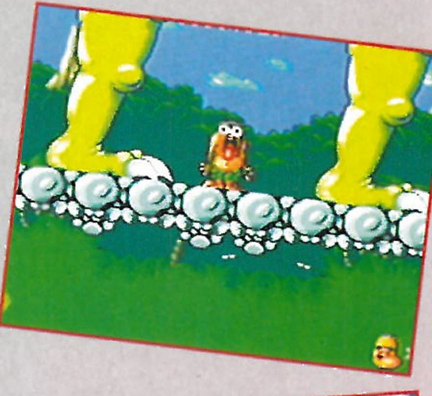
¡¡¡MEGA PREMIO RHiNE!!!

¡RHiNE te regala una MegaDrive y un MegaCD!

BASES PARA CONCURSAR

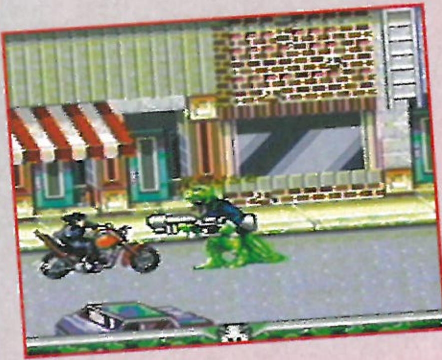
- RHiNE concederá este mes un premio de una Mega Drive y un Mega-CD.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 903 380 070 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de diciembre y termina el 30 de diciembre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

Si llamas a la línea especial de RHiNE y contestas correctamente a estas cuestiones entrarás directamente en el sorteo de una MegaDrive y de un MegaCD.



1 - ¿Quién es el protagonista de Chuck Rock 2?

a) Nino el "dino"
b) El hijo de Chuck
c) Chuckie Jones



2 - ¿Cómo se llama el último juego de Sega sobre dinosaurios?

a) Dinos for dinner
b) Dinosaurs for hire
c) MegaDinosaurios

3 - ¿Con RHiNE que puedes hacer...?

a) Comprar por correo
b) Alquilar un monopatín
c) Viajar por Europa

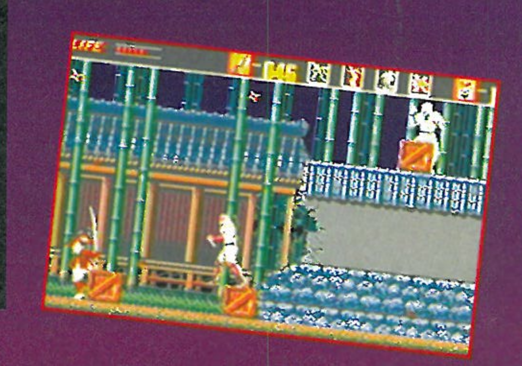


906 380 070

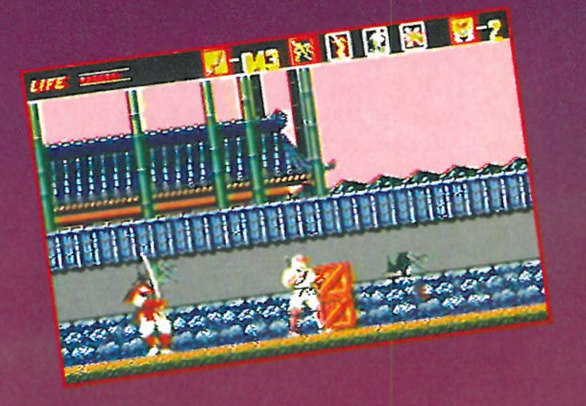
El precio de la llamada es de 64 ptas. por minuto en horario diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

GAME GENIE MEGACODIGOS

Revenge of Shinobi

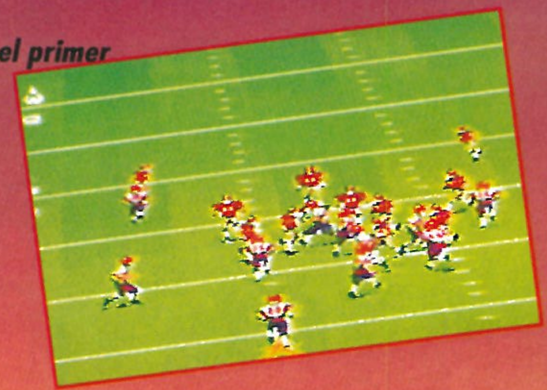


CODIGO	EFECTO
ACTTBA4Y	Vidas infinitas si no usas el Jitsu o el Mijin.
BMVTGA6L	Shurikens infinitos .
BXVAGA9E	Energía infinita.
AANTCAAJ	Las bombas y las balas no te hacen daño.
BGKAAAH4	Empiezas con 9 continúas.
COKTAAAA	Empiezas en el Distrito 8 nivel 1.
C4KTAAAA	Empiezas en el Distrito 8 nivel 2.
C8KTAAAA	Empiezas en el Distrito 8 nivel 3.
3ABTAACO	Empiezas con 200 shurikens.



John Madden 93 Football

CODIGO	EFECTO
RH9T86OT	Debe introducirse siempre.
RG3TA6WG	Tiempos muertos infinitos para los dos equipos.
AMJAAAA8	Se necesita un juego para el primer ensayo.
FDLTAADR	Se necesitan 5 y ardas para el primer ensayo.
GDKTBA1A	El ensayo vale 8 puntos.
BDKABE4O	Los puntos extra valen 8 puntos.
BDKABE5G	Las transformaciones valen 8 puntos.
GDLABAXW	La seguridad vale 8 puntos.




SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
MEGA DRIVE
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Cambio o vendo Strider, Fantasia, Gynoug, Pit-Fighter, Alisia Dragon, Terminator.
Tel. 982 - 51 18 97
Marcos Pereira
Villalba. Lugo
Ref. 1303

Cambio Alien 3 de Mega Drive por un buen juego, a ser posible cualquiera de los siguientes: Eahockey, Bulls VS Lakers, Teamusaba Sketall, Krusty Funhouse.
Tel. 28 13 98 (de 4 a 6 de la tarde)
Enrique Molina
Córdoba
Ref. 1304

Cambio Master System con 10 juegos, valorada en 60.000 ptas. por Mega Drive en buen estado o vendo Master System valorada en 50.000 por sólo 20.000 ptas. Algunos juegos son: Chuck Rock, Speedball, California, Game 5 entre otros.
Tel. 91 - 814 10 70
Fernando Torres
Griñón. Madrid
Ref. 1305

Vendo el juego Sonic 2 para MD a 6.000 ptas., Tazmania MS a 4.500 ptas. y Donald Duck GG por 3.500 ptas. todos en buen estado. Tazmania y Donald Duck los puedo cambiar por otro juego.
Tel. 96 - 185 89 12
Jorge Soriano
Alboraya. Valencia
Ref. 1306

Cambio juego Shadow of the Beast II de MD por World of Ilusion o Green Dog.
Tel. 93 - 399 59 59
Antonio Rivas
Badalona. Barcelona
Ref. 1307

Cambio juego Moonwalker de Mega Drive por otro.
Tel. 985 - 14 32 51
Nacho Polo
Vitoria. Alava
Ref. 1308

Cambio Sonic de MD por Fantasia o por Mickey Mouse Castle of illusion.
Tel. 927 - 22 00 26
Felix Herrero
Cáceres
Ref. 1309

Desearía intercambiar juegos de MS. Yo tengo Cyber Shinobi, Double Dragon, Spiderman y Enduro Racer.
Tel. 927 - 32 25 56
Antonio Curial
Trujillo. Cáceres
Ref. 1310

Cambio el Splatterhouse 2 de MD por el Streets of Rage 1.
Tel. 23 92 58 (de 16.00 h. a 18.00 h. de lunes a viernes)
Antonio Antón
Almería
Ref. 1311

Vendo dos cartuchos de Nintendo: Soltice y Gosh Goblin por 5.000 ptas. (pago gastos de envio) o los cambio por dos de Mega Drive.
Tel. 955 - 37 20 69
Fco. Antonio Gonzalez
Huelva
Ref. 1312

Tengo una Mega Drive que me gustaría cambiarla por una Super Nintendo. También tengo diez juegos: Streets of Rage II, Streets fo Rage, Sonic...
Tel. 93 - 323 43 80
Rubén Malde
Barcelona
Ref. 1313

Cambio el juego Strider de MD por el Splater House Thunder Force IV o el Sonic 2.
Tel. 91 - 304 48 31
Juan Isla
Madrid
Ref. 1314

Cambio juegos Mega Drive (Sonic, Spiderman, Afterburner II, M-1 Abrams Batlle Tank) por Desert Strike.
Tel. 93 - 338 74 46
Alberto Balastegui
Hospitalet. Barcelona
Ref. 1315

Cambio el Thunderforce IV de Mega Drive por el Ghouls N Ghosts u otros juegos.
Tel. 359 75 51
José Herrera
Mislata. Valencia
Ref. 1316

Cambio juego Colums de Game Gear por cualquier otro o vendo por sólo 3.000 ptas.
Tel. 956 - 63 31 00
Oscar Escobar
Algeciras. Cádiz
Ref. 1317

Cambio juego de Master System Castle of Ilusion por Tom y Jerry. (Sólo para Sevilla).
Tel. 95 - 439 65 79
Manuél Cárdenas
Camas. Sevilla
Ref. 1318

Cambio el World of illusion por uno de estos juegos: Fatal Fury, Tortugas Ninja, Flash Back, Tecmo Soccer, Sunset Riders.
Tel. 955 - 26 12 53
Miguel
Huelva
Ref. 1319

Cambio Master System con dos mandos y tres juegos por una Mega Drive con dos mandos. Por el cambio regalo un televisor Bin de 5".
Tel. 91 - 320 70 10
Oscar Villarejo
Madrid
Ref. 1320

Me gustaría cambiar la consola Master System II con los juegos Sonic 2, Spiderman y Alex Kidd por una Mega Drive.
Tel. 958 - 70 20 81
David Martínez
Granada
Ref. 1321

Hola consocolegas, cambio el Kid Chameleon por Shinobi, Shinobi 2 o The Revenge of Shinobi de Mega Drive.
Tel. 50 71 65
Pedro Silva
Villanueva. Pontevedra
Ref. 1322

Cambio Terminator 1, After Burner, Sonic 1, Spiderman, Batman 1 Italia 90 por F22 y Lhx Attack Choper. Compro por 4.000 ptas. máximo cada uno.
Tel. 95 - 453 48 91 (de 18.00 h. a 22.00 h.) o 453 09 18 (a cualquier hora)
Juan Ant. Luna
Sevilla
Ref. 1323

CONTACTOS

Hola consoleros, si quereis formar un Club de aficionados de la Master para intercabiar opiniones y trucos, llamarnos. (Sólo Valencia)
Tel. 655 35 66 - 363 42 78 - 363 07 37
Gonzalo Tamarit. Igor Barat. Ivan Sanchis
Valencia
Ref. C102

Estoy interesado en formar un Club de usuarios de consolas Master System 2 con juegos: Sonic, Sonic 2 y Alex Kidd.
Tel. 23 32 39
Francisco José Bermejo
Huelva
Ref. C103

Hola consolegas, ¿qué tal estais? Mega animense y escriban al Club Mega Sonic para Mega cambiar juegos de Mega Drive y consultar4 sobre algunos Mega trucos aquí en Mega Lanzarote. Venga no se Mega corten.
Tel. 928 - 81 11 04
Nando Placeres
Arrecife. Lanzarote
Ref. C104

Quiero formar un Club de MD para cambiar juegos y hablar de trucos. (Sólo Barcelona)
Tel. 93 - 575 02 52
Jesús Catalán
Montcada i Reixac. Barcelona
Ref. C105

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Me gustaría contactar con gente de Martorell o cercanías que tengan la Game Gear para cambiar o vender juegos. Yo tengo los juegos siguientes: Ax Battler, Espace Harrier, Catle of Ilusion, Dragon Crystal, Batman Returns, Estreets of Rage y Alien 3.
Tel. 775 56 42
Ramón Flores
Martorell. Barcelona
Ref. C106

Desearía contactar con consoleros de la Master System a ser posible de Valencia.
Tel. 376 39 40
Marco A. Cano
Paiporta. Valencia
Ref. C107

Si deseas conocer lo más alucinante para tu MD SNES llámanos o escríbenos. Es muy interesante! Anímate ¿a qué esperas?
Tel. 91 - 891 19 04
Club Magic Drive
Aranjuez. Madrid
Ref. C108

Me gustaría contactar con la Ref. I203, Juan Carlos Jimenez. Yo te lo puedo cambiar por el Olympic Gold.
Tel. 23 85 47
Jaime Antoni García
Badajoz
Ref. C109

COMPRAS VENTAS

Vendo Game Gear con ocho juegos y adaptador corriente por 30.000 ptas.
Tel. 93 - 389 23 07
Marc Prat
Badalona. Barcelona
Ref. v338

Vendo los siguientes juegos: Donde está Carmen Sandiego, 5.000 ptas. Thunder Force IV, 5.000 ptas. Evander Holyfield's Real Boxing, 5.000 ptas. Precio negociable.
Tel. 93 - 719 13 87
Ramón Ruiz
Barberá del Valles. Barcelona
Ref. v339

Vendo Master System seminueva con los siguientes juegos: Double Dragon, Shadow Dancer, Shadow Oether, East Shinobi, World Soccer, Spiderman, Astérix, Transrot y Ghohls N'Ghost.
Tel. 91 - 463 81 14
Rubén Martínez
Madrid
Ref. v340

Vendo dos juegos Hard Drivind y European Club Soccer de la Mega Drive por sólo 4.600 cada uno.
Tel. 24 37 79
Ivan Martínez
Castellón de la Plana
Ref. v341

Vendo el juego The Simpson VS Space Mutants para Mega Drive por 4.000 ptas.
Tel. 968 - 21 56 55
José Miguel Ferré
Murcia
Ref. v342

Vendo juegos para MD: World of Ilusion, Kid Kamaleon, Road Rush, James Pond 2
Tel. 93 - 426 61 68
Francesc Armengol
Barcelona
Ref. v343

Vendo Master System II con seis juegos: Alex Kid, Olimpic Gold, R-Type, Double Dragon, Master of Darknes, Super Tennis dos mandos. Todo por 21.000 ptas.
Tel. 973 - 39 12 19
Jorge Juanati
Agramunt. Lérida
Ref. v344

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona



TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 20






El Correo

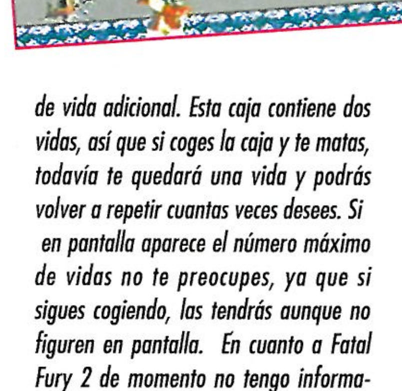
¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

?Hola Sonic! ¿Cómo estás? Te felicito por tu magnífica revista Megaforce. Ahora te voy a hacer unas preguntas:
1- ¿Cómo se puede meter un código en el Sonic 2?
2- ¿Y en el Last Battle?
3- ¿Cuándo van a sacar el Street FIghter 2 para la Mega?
4- ¿Vais a hacer un Mega Dossier del Sonic 2 para Mega Drive?
5- ¿Y algún truco para elegir fase?
Gracias por todo y hasta otra.
Luis Gutiérrez González
Ogijares (Granada)

1- En principio Sonic 2 no tiene ninguna opción para colocar códigos, pero mediante un aparato que se coloca en la ranura de la consola y después el cartucho encima de éste, puedes conseguir efectos como vidas infinitas, irte a la fase que quieres, energía infinita, etc..., este maravilloso utensiilio se llama Game Genie. De verdad, vale la pena, o sea que ahorra un poco y tendrás todos tus juegos en la palma de tu mano.
2- Tampoco tiene opción para colocar códigos. De todas formas te daré este truco, por si te sirve de ayuda: si oprimes los botones A, B, C y START simultáneamente, te presentará una pantalla que te permite cambiar el orden de los niveles dentro del juego.
3- ¿Acaso no te has enterado? -Ya está a la venta!
4- Ya sacamos este dossier, lo encontrarás en el número 13.
5- En la pantalla de opciones tienes que ir al menú de melodías. Una vez aquí, haz sonar los sonidos 19, 65, 09 y 17 en este orden. Oirás un pitido. Presiona start y volverás a la presentación. Ahora bastará con que presiones A a la vez que start y obtendrás dicha pantalla.

Tengo una Mega Drive y me gustaría saber: ¿Tienes algún truco para el Revenge of Shinobi de vidas infinitas o acceder a la última fase sin pasar por las demás? ¿Fatal Fury 2 saldrá en Mega Drive? ¿Cuándo? ¿Tendrá 106 Megas?
Antonio Hernández
Barcelona

No tengo precisamente un truco para pasar las fases, pero sí uno de vidas infinitas, para conseguirlas vete a la fase 4-2. Si disparas al primer cinturón verás aparecer una caja de vida adicional. Esta caja contiene dos vidas, así que si coges la caja y te matas, todavía te quedará una vida y podrás volver a repetir cuantas veces desees. Si en pantalla aparece el número máximo de vidas no te preocupes, ya que si sigues cogiendo, las tendrás aunque no figuren en pantalla. En cuanto a Fatal Fury 2 de momento no tengo información de cuándo se hará la versión para la Mega Drive, pero lo que sí es claro no será de 106 Megas (a no ser que se lance en Mega-CD).



Hola Sonic, tengo 12 años y me gustaría que respondieras a las siguientes preguntas:
1- ¿Va a salir algún Pro Action Replay o Game Genie para la M.S o G.G? ¿Cuándo?
2- ¿Cuándo va a salir el Street FIghter II para las videoconsolas de Sega, y para cuál?
3- Si pudieras, dime algún truco del Sonic 2 para la G.G, porque la pantalla máxima que llego es el Green Hill 3. Un saludo y espero tu respuesta.
Carlos del Pino Berenguel
Almería

1- De momento no se tiene noticia de si definitivamente se van a decidir a lanzarlo en nuestras consolas de 8 bits. Por lo menos a lo que se refiere a la competencia (léase Nintendo y sus consolas de 8 bits, Game Boy y Nes) ya lo han lanzado, esperemos que no lo retrasen mucho la versión para la Game Gear y Master System.
2- El Street Fighter 2 ha salido para Mega Drive (y no esperes a que salga en ninguna más, a no ser que se lance en Mega-CD) y lo tienes a la venta. -Ya!
3- Con este truco podrás empezar en cualquier zona y cualquier acto. Debes pulsar durante la presentación (cuando se ve a Tails corriendo) la Diagonal Abajo-izquierda junto con los bobontes 1, 2 y Start. Déjalo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el deseado menú.

Hola Sonic, ¿cómo estás? Espero que bien. Tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieras a estas preguntas:
1- ¿Para qué sirve el password del juego "World of Illusion"? Hicisteis un "Replay" pero, ¿vais a hacer un "Mega Dossier" sobre este juego?
2- ¿Sabes algún truco para pasar pantallas en el "Terminator" para Mega Drive?
3- ¿Y para ser invencible en el Streets of Rage 2?
4- ¿Que me puedes decir del Tiny Toons?
Gracias por todo y felicidades por tus gráficos.
Alejandro Ciudad
Valencia

1- Los passwords sirven para cuando no quieres seguir jugando y quieres continuar la partida en otra ocasión pero en el lugar donde lo dejaste. Pues bien, normalmente todos los juegos te dan un código que varía en 4 o más letras y números. Este código te lo facilitan al final de cada nivel, con lo que tú te lo apuntas y cuando vuelves a jugar, te vas a una opción para este propósito, que mediante el pad, vas seleccionando los números y códigos que te interesan para formar el password que apuntaste.
2- Trucos precisamente no, pero sí algunos consejos: Para pasar el primer nivel






en el modo "Normal", "Difficult" y "Very Hard", debes ir hacia abajo, bajar por la escalera, ir a la izquierda, destruir dos puertas y derrotar a los enemigos. Una vez delante de la escalera, ve a la izquierda, encontrarás tres bombas, baja de la escalera y no vayas a la derecha seguidamente, será peligroso continuar por la escalera. Destruye a tus enemigos y sigue por la izquierda. Allí encontrarás una metralleta que te será indispensable para salir del nivel en 45 segundos después de destruir las vasijas. Al principio del juego, cuando aparezcan las bombas, quédate quieto y aparecerán otras bombas hasta llegar a un total de nueve. No puedes llevar más de nueve bombas a la vez.

3- Mira por dónde, esta vez te ha tocado a ti el "lote de trucos del mes", o sea, que te daré todo lo que tengo disponible sobre este juego. a) Antes de encender la consola, pulsa a la vez en el control pad 2 ARRIBA y A/B. Ahora enciende la consola, y sin soltar los botones ve a la pantalla de options con el primer mando. De esta manera, podrás elegir de una a nueve vidas, el stage y dos nuevos niveles de dificultad: Very Easy (Muy fácil), Mania (Superdifícil, sólo para expertos).

b) Para jugar los dos con el mismo personaje, hay que mantener pulsado el botón B y dar a la derecha en el pad uno, o también el botón B y izquierda con el controlador 2. Manténlos apretados y pulsa C en el panel dos, ten todo pulsado y cuando aparezca la primera pantalla de opción, déjala pasar. Elige el modo de dos jugadores y podréis elegir al mismo personaje. c) Para obtener una vida, nada más empezar la partida retrocede hacia atrás y dale al botón B. Obtendrás una vida extra. Además, si tienes problemas con el monstruo de la tercera fase, coge el sable y nada más verle aparecer, empieza a darle al botón B sin moverte del sitio. De esta manera lo matarás enseguida.

4- Qué te voy a decir de un cartucho fantásticamente realizado, muy divertido y con muchas horas de entretenimiento con nuestros amigos de la Warner Bros. Y si además tienes la solución en el número 19, ¿que más puedes pedir para estas Navidades?



¿Cómo estás Sonic? Soy un poseedor de una magnífica Mega Drive; pero también de unas magníficas preguntas. Ahí van:

1-¿Podrías decirme si habrá alguna conversión para consola de "Gemini Wing"? ¿La traerán a Europa?

2- ¿Qué me cuentas, a parte de que lo realizará un equipo técnico americano del Sonic 3?

3- Ha llegado a mis oídos la noticia de que existe un juego de la serie Bola de Dragón y Bola de Dragón Z para Mega Drive; incluso he visto un folleto donde se venden. ¿Sabes algo acerca de ello? 4- ¿Y de la serie los Caballeros del Zodiaco?

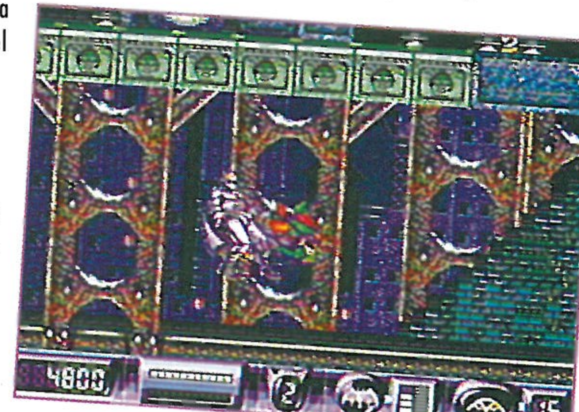
Julián Ropero
Moguer (Huelva)

1- Ahora solamente lo tienes disponible en los ordenadores, pero no te preocupes que tarde o temprano caerá en nuestras manos consoleras.

2- De momento nada, ya sabes... hay que mantenerlo en secreto, si no me matarán por las altas esferas de Sega.

3- De momento sólo tienen disponible estos juegos los amigos de Nintendo, pero ya llegará nuestra revancha...

4- No tengo información sobre la conversión de esta serie.



¡Hola Sonic! ¿Cómo te va? Me llamo Juan Francisco y tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses a estas preguntas:

1- ¿Me gustaría saber si tienes algún truco para James Pond II de Electronic Arts y para Batman Returns?

2- ¿Cuándo van a sacar el X-Men? Es un juego que a mí y a mi consola nos saca de quicio. Si puedes me das algunos trucos para el X-Men puesto que en cuanto salga me lo compro.

3- ¿Qué opinión tienes del X-Men, y qué te gusta y no te gusta de él?

4- Me gustaría que pusieras en orden de mejor a peor estos juegos: X-Men, USA Team, Cool Spot, Ecco the Dolphin y Global Gladiators.

Prometo comprar muchos juegos y consolear mucho...

Juan Fco. Carrillo
Redován (Alicante)

1- Del único juego que de momento tengo trucos disponibles es del Robocod (James Pond 2), y te facilitaré el de las vidas infinitas, para obtenerlas, toma la primera puerta del castillo (deportes), ve a la derecha justo en la segunda serie de cinco objetos y cógelos en este orden: boca, hielo, violón, globo terrestre y el hombre de nieve.

2- Por lo que veo eres un fanático de la Patrulla-X, y para tu información te diré que ya lo tienes a la venta en los distribuidores oficiales de Sega, pero de momento no puedo facilitarte trucos, (ya sabes que hasta que no consoléis un poco con el juego no os doy trucos).

3- Pese a sus 4 Megas, tiene mucho a favor, aunque si no te gustan sus personajes no te interesará mucho, pero si eres un adicto a los cómics y eres fan de la Patrulla-X, disfrutarás más que un arácnido con una tonelada de redes.

4- El orden es el siguiente: Ecco the Dolphin, Cool Spot, X-Men, Global Gladiators y USA Team.











NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL __________ POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________ TELEFONO __________

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L. C/ Córcega, 267, principal 2ª, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº..........a AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L. (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**

☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:

AVANTGARDE PUBLICACIONES, S.L.
C/ CORCEGA, 267, PRINCIPAL 2ª, 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)


SEGA
BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE BIRDSEED!
GUN POWDER
LOONEY TUNES
ROAD RUNNER
Este pendenciero coyote no sabe ganar sin hacer trampas.
Lo intentará todo con tal de atraparte. Piedras, robots, artimañas... ¡Va a por ti!.
Demuéstrale por qué te llamas Correcaminos.
Zámpate todas las semillas que encuentres y si intenta seguirte...
¡Pon tierra por medio!. Piérdete por túneles secretos
y pasadizos. ¡Acelera por un tubo!.
Házte invencible, consigue vidas extra o ¡Supervelocidad!.
Este juego va a levantar polvareda.
ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE